CURSO CIENTÍFICO DE AJEDREZ

R. RETI

Versión digital y algebraica por:

Prof. José Luis Matamoros B.

RICARDO RETI

TEORÍA CIENTÍFICA DEL AJEDREZ

Versión española por
JULIO GANZO

Versión digital y algebraica por:
Prof. José Luis Matamoros B.

Enero, 2022

Ricardo Aguilera, Editor
Madrid, 1972

INTRODUCCION

El ajedrez es más difícil de lo que a primera vista pudiera parecer; tanto es así, que para llegar a ser un maestro en la materia no es suficiente poseer una buena memoria, tener sentido común y saber algunos trucos, como ocurre con los juegos de naipes. Todas estas condiciones que se adquieren con la experiencia no llegan a determinar al ajedrecista de talento, el cual precisa, además, de un estudio profundo del juego, efectuado científicamente.

Para llegar a la ciencia del ajedrez resulta necesario una edificación con tres estadios perfectamente definidos. El primero es de tipo empírico, y en él se almacenan los conocimientos adquiridos exclusivamente por la experiencia. El segundo estadio está destinado a la ordenación y clasificación de los conocimientos acumulados. Como es lógico, este trabajo presenta grandes dificultades que orillar, ya que no se circunscribe a los resultados concretos del primer estadio, sino que señala diversidad de caminos, entre los cuales el rumbo a elegir es eminentemente personal. Toda clasificación para ser reputada de aceptable debe agrupas los datos que tengan un parecido esencial y no una simple semejanza superficial. Un ejemplo muy conocido de mala clasificación es la llevada a cabo en Botánica por Linneo, el cual reunió las plantas según la cantidad de pétalos estambres, con lo que estableció grupos científicamente desiguales, separando otras plantas que por sus cualidades esenciales pertenecían a una misma familia.

El tercer estadio de la ciencia se basa en la clasificación y está proyectado al estudio de las leyes que deben regir los datos reunidos.

Existe una gran cantidad de libros con el título «Teoría de las aperturas», pero se plantea el siguiente interrogante: ¿Se trata de una verdadera teoría en el sentido científico? A esto respondo: De ninguna manera. Ello corresponde exclusivamente al primer estadio, es decir, a la fase empírica, porque sólo se trata de los comienzos de partidas de maestros y de los análisis a que han dado lugar, son meros resultados de experimentos realizados sobre el tablero para hallar las jugadas óptimas.

Si sometemos estos tratados de «Teoría de las aperturas» al segundo estadio, puede uno suponer que la clasificación ha sido ya realizada puesto que se ven filas de apertu-

ras con nombres eufónicos, tales como apertura Ruy López, gambito de dama, etcétera. Pero en realidad esa clasificación no tiene ningún carácter científico, sino que se trata de una agrupación pareada al sistema de Linneo, ya mencionado, cuya base es la semejanza superficial y no el espíritu del planteo. El parecido superficial de las dos o tres primeras jugadas dan nombre a la apertura y esto es puramente accidental, como puede comprobarse por el hecho de que con diferentes aperturas puede llegarse a una misma posición, como igualmente una misma apertura conduce a caminos bien distintos.

Fácilmente puede comprobarse cómo se consigue el ataque Max Lange partiendo de cuatro aperturas diferentes: escocesa, Giuoco piano, defensa de los dos caballos y gambito del centro. Y, de otro lado, posiciones de espíritu opuesto, como el ataque Moller y el Giuoco pianissimo, tiene su origen en la misma apertura.

Este tercer estadio es una auténtica teoría científica que dicta reglas generales y, sin embargo, no se encuentra en los tratados ajedrecísticos, salvo rarísimas excepciones, como en las obras del doctor Tarrasch, y aun así estos conocimientos se hallan dispersos, salpicando los comentarios a sus partidas, sin constituir una unidad doctrinal metódica y razonada. De donde se deduce que existe un gran vacío para un libro que constituya la verdadera teoría científica del ajedrez.

Los jugadores que han adquirido profundos conocimientos de este juego, llegando a ser maestros, no han escrito la obra precisa porque no es fácil encontrar un módulo esquemático ejemplar, y también porque temieron dar a conocer las armas que más tarde se volverían contra ellos.

Es posible que resulte dudosa la posibilidad de establecer formas generales a la teoría del ajedrez puesto que, al contrario que en matemáticas, donde las leyes son precisas y aplicable, en cualquier caso, en ajedrez se observa que en determinadas ocasiones se llega a la victoria vulnerando estos principios. Por ejemplo: la regla general dice que la dama vale más que el caballo, y, sin embargo, hay posiciones en donde se gana cambiando la dama por el caballo. Esto demuestra que en ajedrez las leyes generales no son absolutas, pero su utilidad es innegable porque si un jugador, desconociendo dicha regla; tuviera que reflexionar en cada posición si la dama es superior al caballo, no llegaría jamás a jugar bien. Este ejemplo trivial puede ser generalizado con las demás reglas generales del ajedrez.

Pese a que la aplicación de los principios fundamentales no es absoluta en la práctica, su conocimiento es indispensable a todo aficionado que desee alcanzar alguna categoría superior, y las excepciones de estas leyes son el incentivo para ir perfeccionando la teoría científica.

R. RETI

EL JUEGO DE POSICION

Sea cual fuere su categoría, cada ajedrecista posee algunos principios fundamentales en los que basa su forma de jugar, ya de una manera consciente, ya llevado por el subconsciente.

Son muy escasas las posiciones en que existe la posibilidad de plasmar una combinación, o, mejor dicho, rara vez se deduce de nuestros cálculos la jugada que debe efectuarse. Si no fuera por los principios generales que nos orientan, a menudo nos encontraríamos indecisos ante la elección de una jugada entre las varias que pueden realizarse. Nos sucedería lo que, al asno del célebre filósofo francés, Buridan, que estando entre dos haces de heno completamente iguales no se decide por ninguno y muere de hambre.

A esta forma de jugar, basada en principios generales, llamamos «juego de posición» para diferenciarlo del «juego de combinación».

Este juego de posición, como queda dicho, no es un privilegio de los maestros, como muchos erróneamente creen, sino que cualquier ajedrecista, por débil que sea, está obligado a jugar posicionalmente. Como es lógico, el juego de posición del principiante resulta primitivo porque no dispone de fundamento científico, sino que se deriva de su subconsciente y de su temperamento. Por ejemplo, su objetivo será capturar el mayor número de piezas posibles al adversario, y si el jugador está algo más adelantado, entonces se dejará influir por la norma de hacer siempre jugadas de ataque. Si es de temperamento miedoso, la norma por la que se regirá será la de adoptar aquellos planes cuyas jugadas sean defensivas. El maestro ruso Alapin recomendaba al principiante cambiar las piezas cuanto antes. Pero todos estos principios carecen de una base científica.

Veamos ahora la totalidad de las leyes establecidas por los maestros del ajedrez, para trazar los límites del juego de posición.

Desde un punto de vista científico, existe una clasificación fácil de establecer: posiciones cerradas y posiciones abiertas. Las primeras son aquellas en donde los peones no pueden ya avanzar restringiendo de este modo la movilidad y radio de acción de las demás piezas.

Las segundas se presentan cuando en gran número de peones se ha cambiado permitiendo el libre desarrollo de las piezas y su máxima eficacia.

Más adelante trataremos de las reglas generales aplicables a cada uno de estos tipos de posiciones. No obstante, se hace preciso subrayar que nunca una posición tiene un carácter exclusivamente abierto o cerrado, sino que participa de ambos simultáneamente.

Existe cierta analogía en la mecánica para las leyes del choque, donde los cuerpos se clasifican en elásticos y no elásticos, siendo ficticia en rigor esta clasificación, ya que no existen cuerpos totalmente provistos de estas propiedades, pero se aceptan así para facilitar el estudio. Eso mismo es lo que hacemos nosotros.

Para evitar tergiversaciones, me refiero solamente a posiciones. En los libros de aperturas se encuentra la expresión de «aperturas cerradas» y «aperturas abiertas». Esto ocurre por la creencia de que una apertura cerrada conduce indefectiblemente a una posición cerrada y que de una apertura abierta se llega inexorablemente a una posición abierta. Pero este concepto no es exacto porque de aperturas abiertas se obtienen fácilmente posiciones cerradas y viceversa.

De esto se deduce que, si formulamos reglas generales para posiciones cerradas y abiertas, no serán de aplicación a las aperturas, sino exclusivamente a las posiciones.

EL TIEMPO

Como queda dicho, las piezas tienen una mayor movilidad en las posiciones abiertas que en las cerradas, y por esta razón en aquellas posiciones lo esencial es el desarrollo de las piezas en la forma más rápida posible; de ahí que sea necesario no perder tiempo en calcular la casilla de destino, sino de acuerdo con la idea fundamental, sacarlas cuanto antes de sus desventajosas posiciones iniciales. Por ejemplo, no debe perderse tiempo en una posición abierta, estableciendo un fianchetto.

Por tanto, puede formarse un rápido concepto posicional respecto al desarrollo, contando simplemente las piezas que se hayan puesto en juego por cada bando. Si uno de los jugadores logró ganar un tiempo en posición abierta, puede asegurársele una pequeña ventaja.

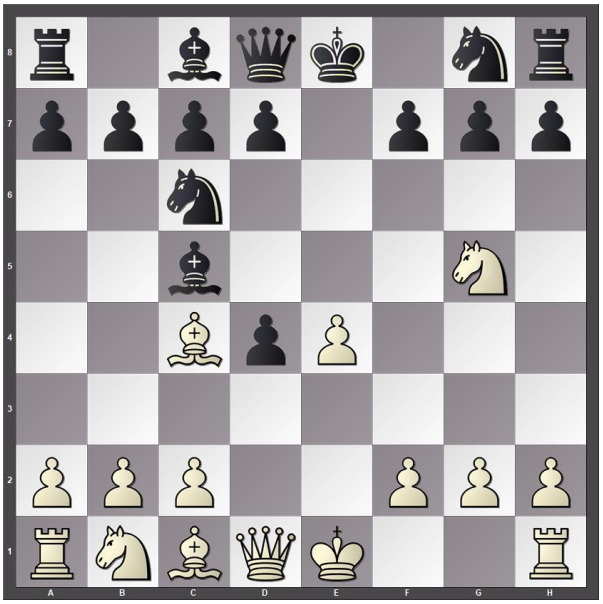
Ahora bien: ¿cómo es posible ganar o perder un tiempo? Para efectuar esta demostración, vamos a establecer las siguientes normas generales:

Primera. —Si se efectúa una jugada de ataque que no implica desarrollo y el adversario responde con una jugada de desarrollo, éste ha ganado un tiempo.

Ejemplo: Muy conocido es el ataque al peón f enemigo, llevando el caballo a g5, jugada que hace perder un tiempo, ya que no es de desarrollo, mientras que el contrario puede defenderse y desarrollar una pieza a la vez.

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.d4	**exd4**
4.♗c4	**♗c5**
5.♘g5	**...**

Diagrama Nº1



Esta jugada no es correcta porque interrumpe el desarrollo por una jugada de ataque.

Las negras tienen mejor defensa que 5. ... ♘e5; que, si bien defiende el peón atacado y amenaza al mismo tiempo el alfil blanco, incurre en el mismo error que el adversario al preferir una jugada de ataque a una jugada de desarrollo. Veamos las consecuencias:

5. ...	**♘e5**

Ahora las blancas tienen mejores chances.

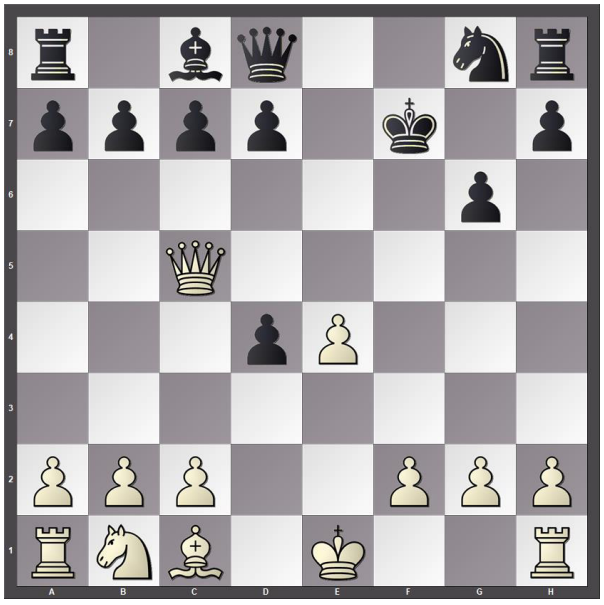
6.♘xf7	**♘xf7**
7.♗xf7+	**♔xf7**
8.♕h5+	**g6**
9.♕xc5	**...**

(Véase Diagrama Nº2)

El blanco gana un peón, logrando además superioridad posicional, ya que si se

intenta defender el peón d con 9...♕f6 se pierde el peón c.

Diagrama Nº2



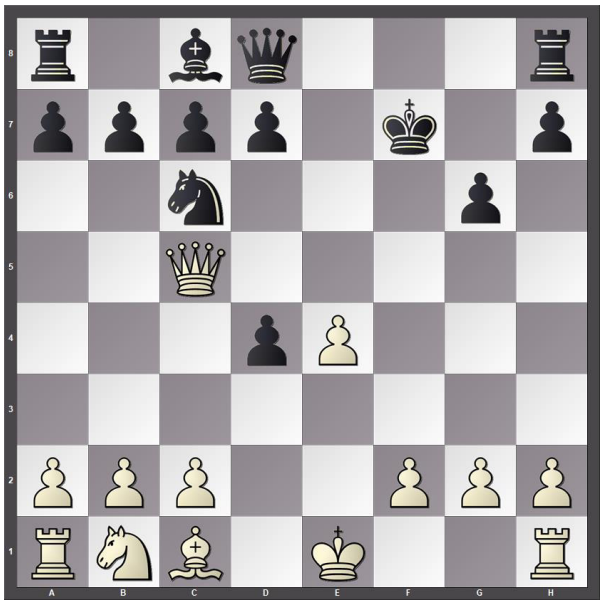
Volviendo a la posición del diagrama número 1, si en lugar de 5. ... ♘e5, se defiende con la jugada de desarrollo 5...♘h6, como se trata de una posición abierta, significa una ventaja. Para verlo claramente bastará ensayar la misma continuación con objeto de ganar el peón:

5...	**♘h6**
6.♘xf7	**♘xf7**
7.♗xf7+	**♔xf7**
8.♕h5+	**g6**
9.♕xc5	**...**

(Véase el Diagrama Nº3)

La diferencia entre esta posición y la obtenida anteriormente es bien notable. Las negras tienen un caballo desarrollado y el peón d defendido, por lo que jugando 9. ... d6, o también 9...d5, obtienen ventaja.

Diagrama Nº3



Otro ejemplo, también muy conocido, del ataque contra el f7, tiene lugar en la defensa de los dos caballos:

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗c4	**♘f6**
4.♘g5	**...**

Según la norma que he establecido, este lance no debe considerarse como bueno.

4. ...	**d5**

A la jugada de ataque se opone en defensa una jugada de desarrollo.

5.exd5	**♘a5**

Ya se sabe que no es factible 5...♘xd5 a causa del sacrificio 6.♘xf7; pero puede jugarse como en el texto o bien 5...♘d4.

6.d3	**h6**
7.♘f3	**e4**

(Véase el Diagrama Nº4)

Ya las negras han rechazado victoriosamente el ataque enemigo obligando a las blancas a retirar sus piezas con las consiguientes pérdidas de tiempo y desventaja

posicional.

Diagrama Nº4

Segunda. —Si a una jugada de ataque y desarrollo simultáneos se responde con una jugada de defensa sin desarrollo, se pierde un tiempo.

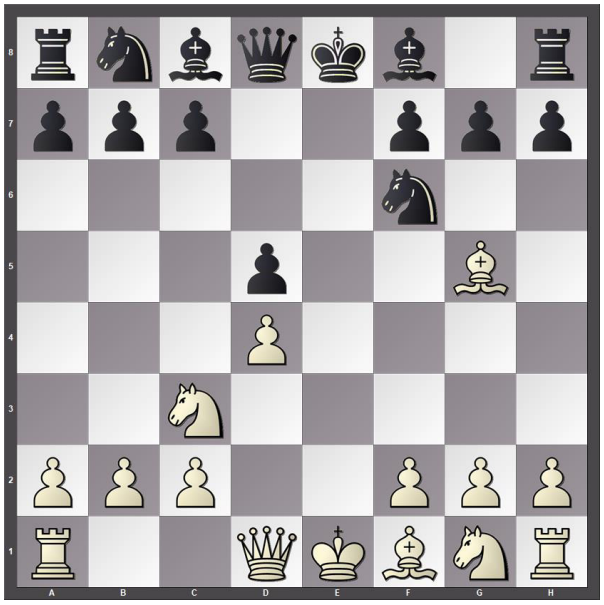
Ejemplo:

1.e4	**e6**
2.d4	**d5**
3.♘c3	**♘f6**
4.exd5	**exd5**
5.♗g5	**...**

(Véase el Diagrama Nº5)

Se amenaza 6.♗xf6 ♕xf6 7.♘xd5. Incorrecto sería 7 ... c6 porque no hay desarrollo. En cambio, son buenas defensas las jugadas de desarrollo 7...♗e7 o bien 7...♘c6.

Diagrama Nº5

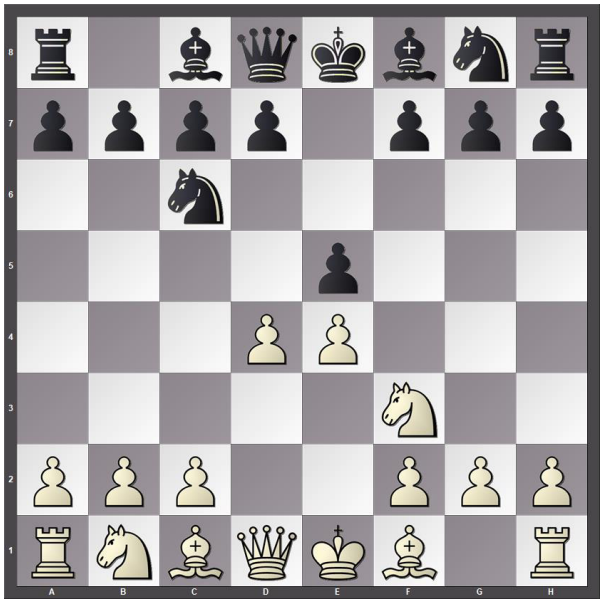


Tercera. — Se pierde un tiempo al tomar una pieza que el contrario recaptura con jugada de desarrollo:

Ejemplo:

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.d4	**...**

Diagrama Nº6



Después de **3. ... exd4 4.♘xd4** no existe pérdida de tiempo para el negro puesto que se ha recapturado el peón con una pieza que estaba ya desarrollada. Contando los tiempos de cada bando se observa que el blanco tiene desarrollado un caballo y un peón, y el negro un caballo, pero le corresponde jugar, con lo que nivela el desarrollo.

La cuestión cambia si las negras continuaran el juego con **4. ... ♘xd4**, ya que entran de lleno en la tercera norma que tratamos: las negras capturan una pieza y las blancas recuperan el material con jugada de desarrollo, 5.♕xd4. Si ahora contamos los tiempos se observa que el blanco tiene puestos en juego la dama y un peón, mientras que las negras nada han desarrollado, por cuyo motivo tienen un tiempo perdido, ya que les corresponde jugar.

Un ejemplo similar lo hallamos en la célebre partida de Morphy, cuyo comienzo es:

1.e4	**e5**
2.♘f3	**d6**
3.d4	**♗g4**

Esta jugada constituye un error que Morphy aprovecha inmediatamente.

4.dxe5	**♗xf3**

Este cambio es forzado para evitar la pérdida de un peón, pero hace ganar un tiempo al blanco que captura con desarrollo simultáneo.

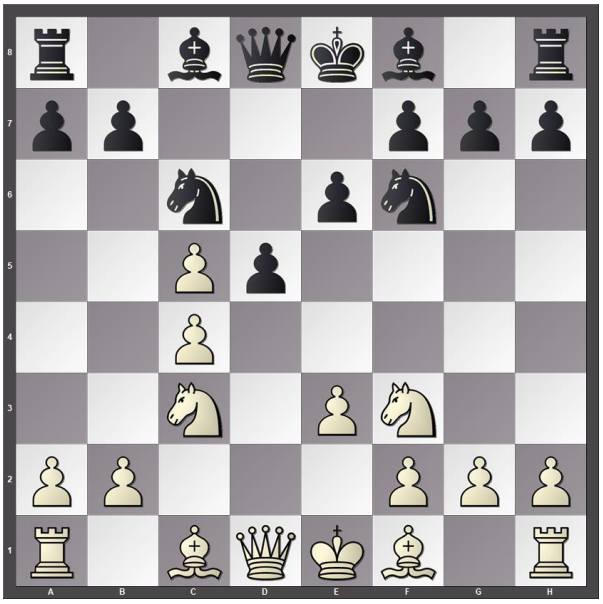
5.♕xf3	**dxe5**

Si en este momento se hace un recuento de tiempo, se ve claramente que las blancas han ganado uno.

Un último ejemplo:

1.d4	**d5**
2.♘f3	**♘f6**
3.c4	**e6**
4.♘c3	**c5**
5.e3	**♘c6**
6.dxc5	**...**

Diagrama Nº7



Este es el error que quiero evidenciar. Las negras recuperan el peón mediante la jugada de desarrollo 6. ... ♗xc5, con lo que ganan un tiempo y, como consecuencia, a partir de este momento han lograd o la ventaja de la salida.

Cuarta. — Se pierde un tiempo cuando se sitúa una pieza en casillas susceptibles de ser atacadas con una jugada de desarrollo.

Un ejemplo de esta norma lo encontramos en la partida Anderssen-Horwitz, cuyo comienzo sería considerado como malo en la actualidad por un jugador de mediana fuerza, lo cual demuestra los progresos realizados en ajedrez.

1.e4	**e5**
2.f4	**exf4**
3.♗c4	**♗c5**

Esta última jugada, aunque de desarrollo, implica pérdida de tiempo porque puede ser atacada con pieza que se halla aún en su lugar inicial.

4.d4

Con lo que el alfil negro está obligado a realizar un segundo movimiento con la consiguiente pérdida de tiempo. Por esta razón hay que estar precavido antes de realizar la jugada aparentemente natural de situar el alfil en c4.

Esto mismo puede ocurrir en casos no tan evidentes:

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♘c3	**♗c5**

Y ahora las blancas ganan un tiempo con 4.♘xe5 según la continuación:

4.♘xe5	**♘xe5**
5.d4	

Un nuevo ejemplo, en el gambito Evans:

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗c4	**♗c5**
4.b4	**♗xb4**
5.c3	**...**

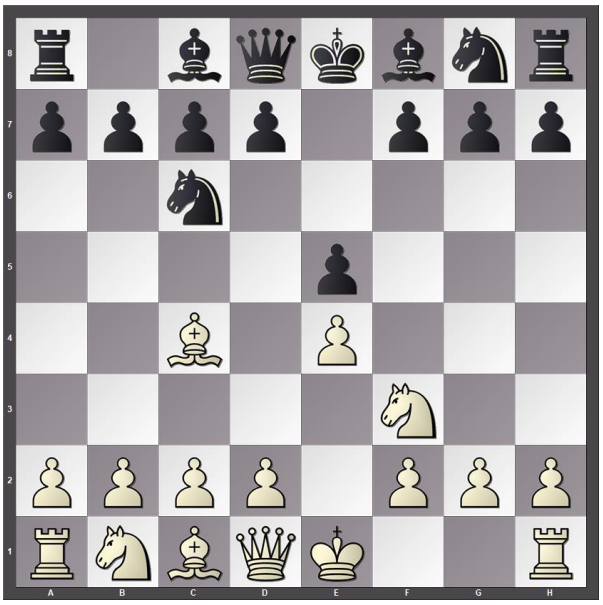
Antes se jugaba indistintamente 5...♗a5 o 5...♗c5; pero ahora se ha comprobado que la jugada justa es la primera para no perder un tiempo, como ocurre en la continuación:

5. ...	**♗c5**
6.d4	

Ahora plantearemos un caso más general.

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗c4	**...**

Diagrama Nº8



Ahora hay que considerar dos posibilidades para el negro: jugar la defensa de los dos caballos con **3. ... ♘f6**, o entrar en el Giuoco piano con **3...♗c5**.

El jugador experimentado sabe que el Giuoco piano proporciona al blanco chances de ataque, mientras que con la defensa de los dos caballos neutraliza las posibilidades. En efecto, en el Giuco piano las blancas disponen del ataque Max Lange o del ataque Moller, basados en la jugada d4 que ataca el alfil negro de c5, ganando así un tiempo valioso en el desarrollo.

Por tanto, un jugador hábil preferirá la defensa de los dos caballos y solamente situará su alfil en c5 cuando las blancas hayan jugado d3.

He aquí un acontecimiento que se registra desde los comienzos del ajedrez. Los sistemas de desarrollo van perfeccionándose antes para las negras que para las blancas y la razón es que resulta más difícil jugar con negras, dado que si se desarrolla mal el juego se pierde rápidamente, en cambio

con blancas, debido a la ventaja de la salida, puede permitirse algunas jugadas débiles sin otra consecuencia que la pérdida de la iniciativa. Esto explica la necesidad de que los maestros buscaran la forma de desarrollo satisfactoria para las negras con preferencia, que más tarde se aplicó a las blancas, como más adelante veremos algunos ejemplos en la teoría de las aperturas.

La jugada ♗c4 ha ido perdiendo confianza en la opinión de los ajedrecistas. Así, al principio, después de **1.e4 e5 2.♗c4** la jugada favorita era **2...♗c5**, y más tarde se adoptó como más exacta **2. ... ♘f6**.

Ejemplos análogos los encontramos en otras aperturas, como en la escocesa:

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.d4	**exd4**
4.♘xd4	**...**

Aquí la defensa antigua **4. ... ♗c5** fue sustituida por **4...♘f6**. Y poco a poco la teoría fue condenando la jugada ♗c5 para las negras. En consecuencia, acabó aplicándose también el mismo criterio para las blancas. El resultado de ello se patentiza en los modernos torneos de ajedrez, donde los maestros no suelen plantear aquellas aperturas o variantes en que el alfil rey se ubica en c4, como ocurre con el Giuoco piano, apertura del alfil de rey y otras.

Un ejemplo más:

1.e4	**e5**
2.d4	**exd4**

Estamos en la tercera norma, en donde se pierde un tiempo porque el adversario captura desarrollando.

3.♕xd4	**♘c6**

Pero con esta jugada, cuarta norma, se obliga a la dama enemiga a efectuar un nuevo movimiento, con lo cual se compensa la pérdida de tiempo de la segunda jugada.

Partida Modelo

En esta partida se registran varios casos de pérdidas de tiempo.

New York, 1857
Blancas: Lichtenhein
Negras: Morphy
Gambito Escocés

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.d4	**exd4**
4.♗c4	**♘f6**
5.e5	**...**

Ejemplo de la primera norma de pérdida de tiempo. Las blancas atacan sin desarrollo y las negras se defienden desarrollándose.

5. ...	**d5**
6.♗b5	**♘e4**
7.♘xd4	**♗d7**

Aquí ambos contendientes han jugado los dos peones centrales, pero las negras tienen desarrollada una pieza más que su adversario, y amenazan 8. ... ♘xe5.

8.♘xc6	**...**

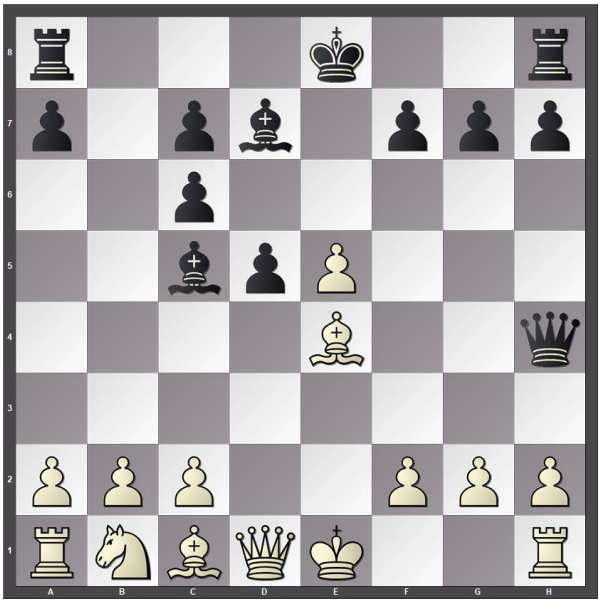
Una nueva pérdida de tiempo porque el negro recaptura la pieza atacando el alfil blanco.

8...	**bxc6**
9.♗d3	**♗c5**

Las blancas tienen desarrollada una pieza, mientras las negras tienen tres piezas puestas en juego. Claramente se ve, pues, los dos tiempos perdidos por el blanco.

10.♗xe4 ♕h4

DIAGRAMA Nº9



Es sabido que la dama no debe ponerse en juego prematuramente; pero hay que considerar que en ajedrez las reglas no son absolutas.

¿Cómo, pues, deben aplicarse las reglas en la práctica de una partida?

En primer lugar, hay que analizar la razón por la cual se estableció la regla y luego comprobar si debe aplicarse en una posición dada.

Por ejemplo, una torre vale más que un alfil, pero hay posiciones en que la torre no tiene posibilidad de entrar en juego, porque las columnas están obstruidas y, en cambio, por las diagonales abiertas el alfil puede actuar con éxito; en este caso el alfil tiene más valor que la torre.

Otro ejemplo de mayor agudeza: dos alfiles valen más que alfil y caballo o que dos caballos. Para aprovechar la ventaja de los alfiles hay que apelar a cierto sistema estratégico que expondré en una nueva conferencia. Ahora bien: para saber si debe jugarse con miras a la conservación de los dos alfiles, hay que darse cuenta si dicho sistema estratégico es aplicable a la posición sometida a estudio.

Volvamos a la partida Lichtenheim-Morphy. La razón por la que la dama no debe ponerse en juego prematuramente es porque puede ser atacada por piezas menores, obligándola a cambio de posiciones con pérdida de tiempo. Este es un ejemplo de nuestra cuarta norma.

Pero en esta posición, la dama, pese a que entra en acción prematuramente, no puede ser atacada, por cuyo motivo la regla no tiene aquí vigor.

11.♕e2 ...

Era mejor 11.O–O; en la jugada siguiente las blancas cometen el grave error de tratar de combinar estando en inferioridad de desarrollo.

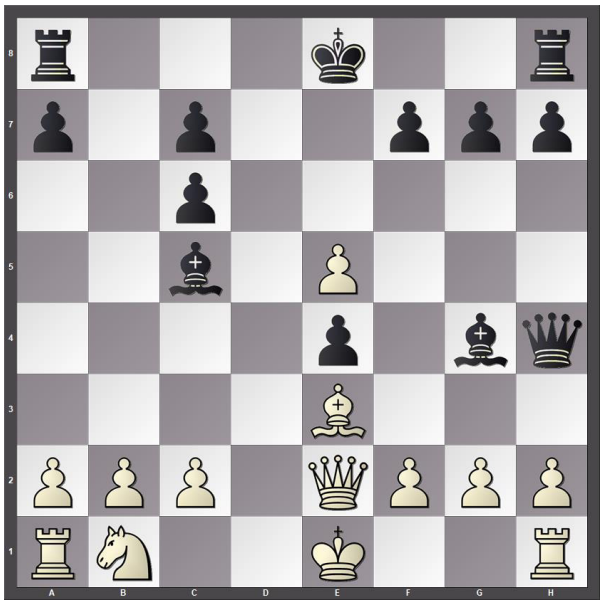
Si Philidor fue el primero que valorizó los peones, Morphy fue el primero en valorar los tiempos, y así en las posiciones abiertas no perdió jamás un tiempo, empleando en cada jugada el principio del desarrollo. De esta forma, a la hora de combinar tenía más fuerza en el combate que su adversario y por ende mayores chances para la combinación óptima.

Quienes conozcan las maravillosas combinaciones de Anderssen puede comprender que no era Morphy el primer jugador de su época por su talento combinativo, sino por el desarrollo de su juego que le brindaba más oportunidad de combinar

que a sus adversarios.

11...	**dxe4**
12.♗e3	**♗g4**

DIAGRAMA Nº10



Las blancas tratan de aprovechar esta jugada buscando la combinación que no puede tener éxito por el escaso desarrollo de su juego.

13.♕c4	**...**

Si 13.♕d2 ♖d8 y la victoria negra es inmediata.

13...	**♗xe3**
14.g3	**♕d8**
15.fxe3	**♕d1+**
16.♔f2	**♕f3+**
17.♔g1	**♗h3**
18.♕xc6+	**♔f8**
19.♕xa8+	**♔e7**
0−1	

Rinden.

EL DESARROLLO

Ya hemos visto que en las posiciones abiertas lo más importante es desarrollar las piezas lo antes posible y hemos comprobado la mejor forma de ponerlas en juego para no perder tiempos. Si se desea que el desarrollo se efectúe con óptimo resultado, se precisa ahora saber el orden de preferencia en salir a la palestra y la casilla de su mejor ubicación.

Es necesario advertir que entre los ejemplos que se expondrán hay muchas posiciones que tienen carácter cerrado, si bien en la práctica no existen, como ya se ha dicho, posiciones absolutamente abiertas, ni posiciones absolutamente cerradas.

Para desarrollar el juego en posiciones cerradas pueden emplearse las normas del juego abierto, puesto que resulta difícil encontrar normas generales para cada clase de posiciones.

I
Posiciones cerradas

En estas posiciones la situación de los peones es un elemento fijo y, por tanto, el esquema es poco mudable, por lo que resulta más fácil hallar leyes generales.

Para empezar, mostraremos algunos ensayos que se han realizado con objeto de establecer normas generales en las posiciones abiertas.

Algunas de ellas se hallan en la obra del ex campeón mundial, doctor Lasker, titulada «El sentido común en ajedrez». Una de las normas del doctor Lasker es que los caballos deben ser desarrollados antes que los alfiles, en especial el caballo rey.

Dos razones pueden avalar este principio:

1.º El alfil desdé su casilla de origen domina una importante diagonal cuando se han jugado los peones centrales, por cuyo motivo ya es activo sin ponerse en juego. En cambio, los puntos controlados por el caballo desde su casilla de origen están ya dominados por otras piezas. El caballo rey blanco, por ejemplo, controla h3 y f3, que ya están en poder del jugador, por lo que hay que desarrollar el caballo para que realice una labor activa.

Además, el caballo desde f3 domina aquellas casillas que el adversario puede utilizar para un ataque precoz. Tanto es así, que todas las miniaturas y celadas posibles se impiden con el simple lance ♘f3. Basta pasar revista a algunas celadas para comprobar que fueron posibles por la ausencia del caballo en f3.

El mate del Pastor, que se efectúa con la dama en f3 o en h5, resulta imposible si el negro ha ubicado su caballo en f6.

Veamos la combinación conocida por «mate de Legal»:

1.e4	**e5**
2.♘f3	**d6**
3.♗c4	**♗g4**
4.♘c3	**h6**

Aquí las blancas ganan con el sacrificio de dama **5.♘xe5**, y se ve claramente que el mate sería imposible si las negras hubieran jugado su caballo rey a f6.

Muy conocido también es el siguiente

ejemplo:

1.d4	**d5**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**♘f6**
4.♗g5	**♘bd7**
5.cxd5	**exd5**
6.♘xd5	**♘xd5**
7.♗xd8	**♗b4+**

y las negras ganan; pero solamente porque el caballo rey blanco permanece todavía en su casilla de origen.

Otra combinación usual:

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗c4	**♘d4**
4.♘xe5	**♕g5**

y las negras ganan. Esto ha sido posible porque el caballo blanco abandona su puesto de f3, permitiendo la entrada en juego de la dama enemiga.

2.º El caballo tiene solamente un desarrollo natural que es f3, lo cual rige sobre todo para el caballo, no así para el caballo dama, porque a veces resulta más conveniente situar un peón en c3 con objeto de defender el centro, mientras que el f no puede ser avanzado sin el correspondiente debilitamiento del flanco de rey.

Si resulta, pues, fácil saber a qué casilla debe ir al comenzar el juego el caballo rey, no es lo mismo para el alfil, que dispone de mayor número de casillas para elegir. Parece lógico, por tanto, esperar algunas jugadas del adversario antes de decidir el destino del alfil.

Esta es la segunda razón por la que el caballo debe ser desarrollado antes que el alfil.

Por supuesto que todo esto entra de lleno en la teoría vieja y ahora veremos hasta qué punto estos razonamientos son exactos.

La primera razón se fundaba en que el alfil, sin ser jugado, domina ya casillas importantes, mientras el caballo, no. Observamos también que el desarrollo del caballo en f3 impide los ataques prematuros del adversario.

Los razonamientos expuestos no acaban de convencer plenamente. Aunque es prudente desarrollar el caballo para liberarse de sorpresas, sabemos que los ataques prematuros, en general, no son correctos y sólo tienen éxito contra jugadores de inferior categoría. Así, pues, como un consejo para los ajedrecistas modestos en previsión de un desastre, se puede aceptar.

Tampoco convence lo de que el caballo no tiene más que una casilla lógica de desarrollo, puesto que a veces el jugador avezado encuentra, tras algunas jugadas, que dispone de una posición más cómoda con el caballo en e2 o en h3 que en f3, ya que después de enrocado en algunas ocasiones se hace necesario el avance f4, cosa que impide el caballo ubicado en f3. Por todo ello, conviene dar una mayor amplitud a la regla antes anunciada, redactándola así: Cuando existe duda entre desarrollar el caballo o el alfil, debe jugarse la pieza que solamente tenga una buena ubicación.

Ejemplo:

1.e4 e5

Ahora está claro que el alfil tiene muchas casillas donde situarse, por lo que re-

sulta preferible desarrollar el caballo.

2.♘f3 ♘c6

Ahora ya se evidencia cuál es la mejor casilla para el desarrollo del alfil rey blanco. En d3 o c4 sólo dominaría una casilla central, e4 o d5, respectivamente; pero en b5 tiene la posibilidad de cambiarse por el caballo enemigo, con lo cual influye indirectamente sobre las casillas d4 y e5, defendidas por el caballo negro. Se ve, pues, que b5 es el mejor sitio para el alfil, y por esta razón debe jugarse antes que el caballo dama.

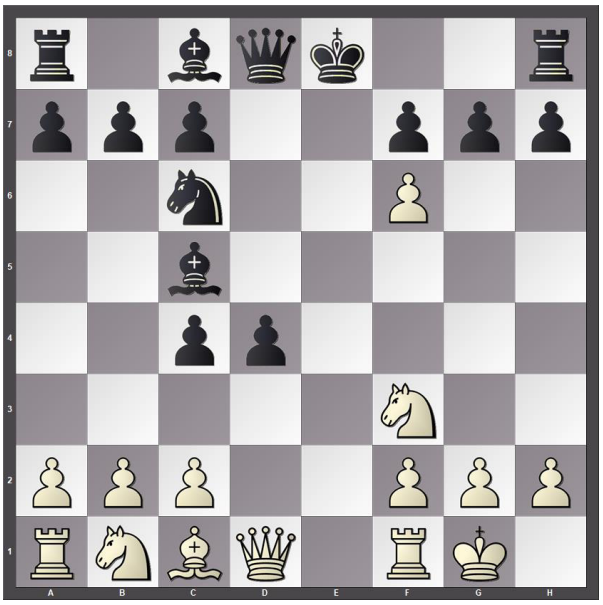
II
Posiciones abiertas

La gran dificultad para establecer leyes generales en posiciones abiertas sobre desarrollo de piezas se evidencia en el ejemplo siguiente.

(Existe una vieja regla, clara a primera vista, que dice: Cuando puede elegirse entre varias jugadas, debe efectuarse aquella que además del desarrollo de una pieza encierre alguna amenaza, porque así se restringe el número de respuestas adversarias. Aunque la regla parece correcta, hay casos donde no puede ser aplicada, porque se obliga con ello al enemigo a realizar la mejor jugada.)

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗c4	**♗c5**
4.O−O	**♘f6**
5.d4	**exd4**
6.e5	**d5**
7.exf6	**dxc4**

DIAGRAMA Nº11



Esta es una posición muy conocida del Ataque Max Lange. Bajo la influencia, consciente o subconsciente, de la regla anterior, se venía jugando casi siempre en forma inexacta.

8.♖e1+ ...

He aquí una jugada que parece natural porque sitúa a la torre en la columna que lógicamente debe controlar y se efectúa dando jaque, es decir, restringiendo la respuesta enemiga.

Y, sin embargo, esta jugada no es la mejor debido a la réplica del negro.

8... ♗e6

No es solamente una jugada de desarrollo, sino que se trata del lance óptimo, porque desocupa la primera fila de las negras, facilitando el desarrollo de las torres mediante el enroque largo.

Por tanto, mejor que 8.♖e1+ es la variante siguiente:

8.fxg7 ♖g8
9.♗g5 ...

Y ahora contra 9. ... ♕d5 el blanco

puede continuar como si la torre estuviese en e1, por ejemplo:

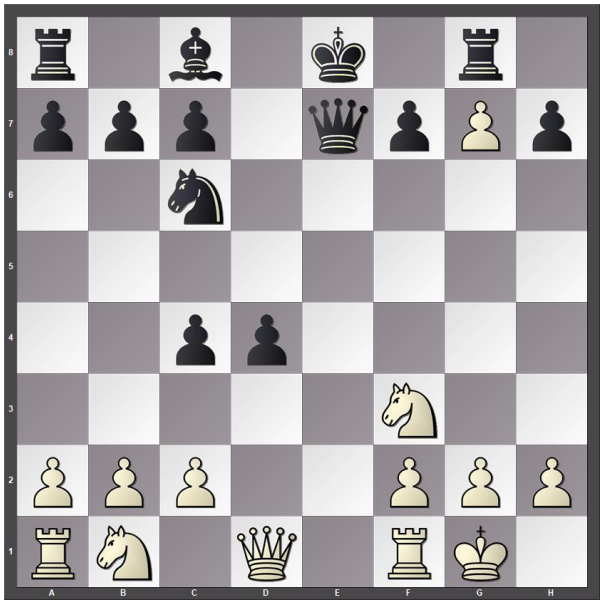
9. ...	**♕d5**
10.♘c3	**♕f5**
11.♘e4	

y las blancas ganan fácilmente.

La diferencia en favor de las blancas, eliminando las jugadas **8.♖e1+, ♗e6**, es muy importante, y se ve claramente en esta continuación:

8.fxg7	**♖g8**
9.♗g5	**♗e7**
10.♗xe7	**♕xe7**

DIAGRAMA Nº12

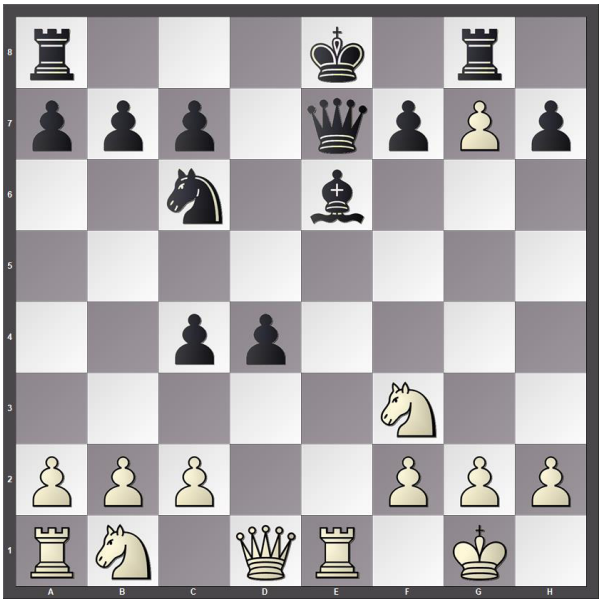


Es mejor 10...♔xe7, aunque de todas formas insuficiente.

En la posición del diagrama, jugando **11.♘xd4,** la ventaja de las blancas resulta evidente.

En cambio, si las blancas hubieran jugado antes 8.♖e1+ obligando a la réplica óptima 8. ... ♗e6, adoptando la misma continuación anterior, llegaríamos a la siguiente posición:

DIAGRAMA Nº13



Esto resulta favorable al negro, demostrando que la jugada 8. ... ♗e6 tiene más importancia que el jaque 8.♖e1+.

La continuación sería:

12.♘xd4	**♖d8**

En esta posibilidad —desarrollo de la torre— estriba toda la diferencia.

13.c3	**♖xg7**
14.♕a4	**♔f8**
15.♘xc6	**♖xg2+**
16.♔xg2	**♕g5+**

Y las negras ganan.

III

Concepto moderno

El haber desistido de efectuar la jugada 8.♖e1+ en la época activa de Capablanca no es un hecho casual, sino una consecuencia lógica de que el citado campeón mundial diera a la teoría del desarrollo una nueva

base tan precisa como necesaria.

Lasker, en su libro El sentido común en ajedrez. (Commun sense in Chess), que es el que contiene la vieja teoría del desarrollo en la forma más perfeccionada, expone la regla general de que en las seis primeras jugadas deben jugarse solamente los dos peones centrales, los dos caballos y los dos alfiles. La razón resulta sencilla, porque cada jugada debe ser de desarrollo, y como la dama no debe ser puesta en juego prematuramente y las torres no tienen acción hasta que no han salido las piezas menores. la regla de Lasker se deduce en seguida.

Y, sin embargo, esta regla, que compendia los viejos principios del desarrollo, es falsa. No conozco ni una sola partida de Lasker, con blancas, en donde haya aplicado sus principios; es más, creo que si hubiese aplicado estos principios a sus partidas no habría sido campeón mundial nunca.

Esta divergencia entre la vieja teoría y la práctica demuestra la necesidad de que la teoría experimentara un cambio para mejorar.

Por mi parte, voy a intentar una teoría moderna para regir el desarrollo de las piezas.

El error capital de las antiguas normas se halla en el concepto erróneo que se tiene del desarrollo, porque este término debe siempre implicar un fin determinado.

En ajedrez se habló siempre de desarrollo, tratándose de establecer normas generales, pero se olvidó que las finalidades pueden ser distintas, por lo que se evidencia que las leyes del desarrollo para la ocupación del centro no pueden ser las mismas que las que se apliquen para iniciar un ataque o para preparar una defensa.

De todo esto se deduce que la idea principal de la teoría científica no es el simple desarrollo de las piezas, sino saber en cada momento, y desde el principio de la partida, el objetivo que se persigue de acuerdo con la posición.

IV

Jugada de desarrollo y jugada de iniciativa

Voy a explicar ahora la diferencia fundamental entre la antigua palabra «desarrollo» y el moderno término «iniciativa», introducido en la teoría por Capablanca.

Hay que distinguir, ante todo, dos acepciones: jugada de desarrollo y jugada de iniciativa. La primera se halla de acuerdo con la vieja teoría, de la que ya hemos hablado. La segunda, generalmente, es también de desarrollo, pero inspirada siempre en las exigencias de la posición.

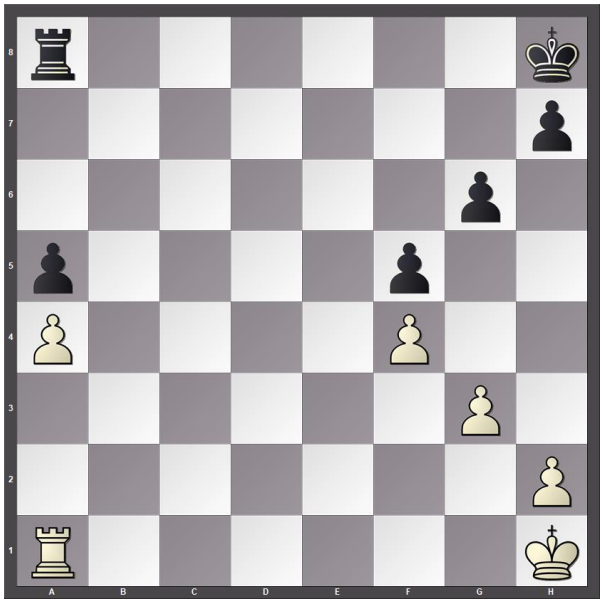
Para explicar la diferencia nos valdremos de un ejemplo muy sencillo en el que cualquier ajedrecista sin ningún conocimiento teórico puede encontrar el camino a seguir. Más adelante expondremos ejemplos más complicados en los que se pone de manifiesto la utilidad práctica de la nueva teoría.

(ver diagrama Nº14)

Aquí cada bando puede desarrollar dos piezas, el rey y la torre. Es evidente que

después de:

DIAGRAMA Nº14



1.♔g2 **♖a7**
2.♔f3 **...**

las blancas han ganado un tiempo. Pero si en lugar de esto se juega:

1. ♔g2 **♖b8**
2.♔f3 **♖b4**

las negras, a pesar del tiempo ganado por las blancas, habrían obtenido la iniciativa y, por tanto, tendrían mejor posición.

Para comprender mejor esto, analicemos la posición: sin los peones del flanco de dama, la lucha sería claramente tablas, sin posibilidades. Por tanto, los objetivos del combate son los dos peones aislados de la columna a. Para encontrar la jugada de iniciativa es necesario, como dije antes, tener presente el objetivo de la contienda con objeto de desarrollar las piezas de acuerdo con la posición. De esto se deduce que la jugada de iniciativa es 1.♖b1, puesto que tiene por objeto atacar el único objetivo de la posición. En cambio, 1.♔g2 es solamente una jugada de desarrollo, pero no de iniciativa.

Por tanto, podemos decir que «iniciativa» en la teoría moderna es lo que «tiempo» en la vieja teoría. Y, de acuerdo con estos conceptos, se pierde un tiempo cuando se desarrolla una pieza menos, en la terminología antigua, y en la moderna, se pierde un tiempo de iniciativa cuando se efectúa una jugada que no coopera al objetivo propuesto, aunque dicha jugada sea de desarrollo.

En el ejemplo citado hemos visto que la pérdida de la iniciativa se traduce en desventaja permanente e irreparable.

No obstante, la nueva teoría no destruye totalmente la anterior, porque generalmente la ganancia de un tiempo es un procedimiento para asumir la iniciativa. El jugador que siga el dictamen de la vieja teoría y el que milite en la escuela moderna, aunque piensen de forma diferente, en la mayoría de los casos efectuarán la misma jugada en determinada posición y muy raramente aparecerá la diferencia en el lance realizado.

Sometamos ahora las aperturas a la influencia de la escuela moderna. Después de 1.e4 e5 el punto de ataque para las blancas es precisamente el peón e negro porque se halla fijo. Si las blancas quieren mantener la iniciativa deben atacarlo y abrir línea con 2.f4 o con d4. Si se deciden por este segundo procedimiento, habrá que dominar las casillas e5 y d4, lo cual se consigue con 2.♘f3, por lo que ésta es la jugada de iniciativa.

Contra la defensa 2. ... ♘c6 la continuación de la iniciativa se obtiene mediante 3.♗b5, con lo que aplicando la nueva teoría se reconoce que la Apertura Española es la

más efectiva contra 1. ..., P4R, con lo cual se llega al mismo resultado que aplicando la vieja teoría. Esto demuestra la frecuente coincidencia en los lances de ambas escuelas.

Si después de 1.e4 e5 se juega 2.♗c4, la jugada sería de desarrollo, pero no de iniciativa, por lo que tras 2. ... ♘f6 se ganaría la iniciativa, aunque las blancas tengan el tiempo de la salida.

Esta es una explicación de por qué en los últimos años no se plantea la Apertura de los Cuatro Caballos, favorita de los viejos maestros Schlechter, Tarrasch, Maroczy, Janowsky y otros, ya que en ella se prescinde del plan inicial de atacar el peón e negro, por lo que se halla en desacuerdo con las ideas modernas acerca de la jugada de iniciativa.

En cambio, en los últimos años, maestros como Rubinstein, Spielmann, Tartakower, Alekhine, Breyer y el que suscribe, hemos jugado algunas veces el viejo gambito de rey, apertura abandonada que, correcta o no, es la segunda posibilidad que apuntamos antes de mantener la iniciativa, de acuerdo con el plan de atacar el punto e5, y, por tanto, se trata de un ensayo consecuente con nuestras ideas modernas.

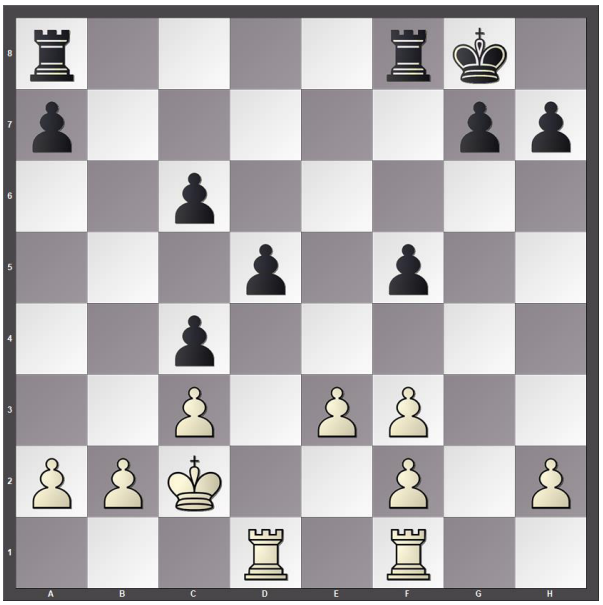
Después de todo esto vemos con más claridad por qué la jugada 8.♖e1+ del Ataque Max Lange no es la mejor.

Volviendo al diagrama número 13 podemos apreciar que las debilidades del negro son: el rey en medio de la lucha sin enroque inmediato y la casilla f6. Por tanto, 8.♖e1+ no es una jugada de iniciativa porque no ataca esas debilidades; en cambio, 8.fxg7 seguido de 9.♗g5 acrecienta las citadas debilidades y en consecuencia es la continuación exacta.

Siguen ahora algunos ejemplos en donde la aplicación de las dos teorías conduce a divergencia de jugadas. También podremos observar cómo las jugadas de torres en las columnas abiertas, que a menudo efectuaban los viejos maestros como jugadas naturales sin mayor reflexión, no suelen ser jugadas de iniciativa, como en el caso ya citado en el Ataque Max Lange.

El primer ejemplo está tomado del libro de Capablanca «Chess Fundamentáis».

DIAGRAMA Nº15



Partida Capablanca-Kreymborg, Nueva York, 1910. En esta posición las negras jugaron 1...♖ae8, de acuerdo con los viejos principios del desarrollo. porque lleva la torre no desarrollada a una columna central abierta. Pero no es, sin embargo, la jugada correcta, ya que las negras cometen el error

de desarrollar una pieza sin tener en cuenta el objetivo principal. La jugada es de desarrollo, pero no de iniciativa.

Al colocar una torre en una columna abierta no se pretende dejarla en el vacío o inactiva, sino que su objetivo es ponerla en juego para atacar o para obtener la séptima fila y presionar los peones enemigos. En este caso, Ja torre jugada no puede alcanzar ninguno de ambos objetivos.

En esta posición las operaciones deben realizarse en el flanco de dama porque es donde puede conseguirse una transformación favorable para el jugador más hábil.

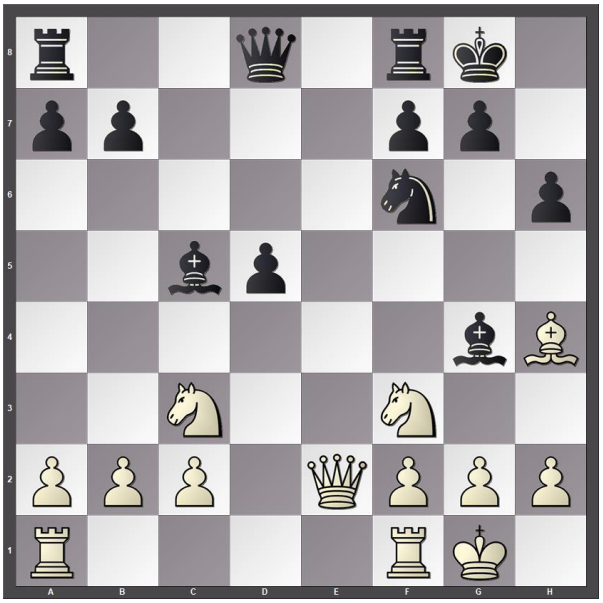
Si las negras consiguen fijar el peón b adversario lo convertirán en un punto débil. Mientras que, si las blancas consiguen movilizar este peón a b3, después del cambio forzoso que se produce, serán las negras quienes tengan un punto débil en a7. Por tanto, la jugada de iniciativa para el negro es 1...a5. Solamente 1...♖ae8 seria lógica si la lucha se librara por la posesión del centro. Un jugador de mediana talla en una partida rápida hubiera efectuado esta jugada, porque parece más natural con el hábito adquirido. He aquí una resultante de la influencia que sobre nosotros ha ejercido la vieja escuela. Por eso me permito este consejo práctico: no hacer jugadas naturales sin pensar.

He aquí otro ejemplo de mi libro «Modern Ideas in Chess».

(ver diagrama Nº16)

En esta posición juegan las negras, conducidas por Capablanca y Reti (las blancas son jugadas por Falmdrich y Kaufmann).

DIAGRAMA Nº16



El peón d5 aislado es una debilidad negra que, sin embargo, puede llegar a ser un punto de apoyo para una pieza, especialmente un caballo. Pero la pareja de alfiles y el dominio del territorio central compensan esa debilidad.

Tal vez un jugador que no se haya compenetrado con la nueva escuela, en esta posición sin duda jugaría 1...♖e8, que desarrolla la torre centralizándola en la columna abierta y atacando a la vez a la dama enemiga, que debe retirarse. Pero esta jugada no es de iniciativa, porque ofrece al blanco la oportunidad de continuar 2.♕d3, con lo que no sólo presiona el peón d aislado, sino que desclava el caballo rey.

Las negras deben aprovechar la mejor situación de sus piezas menores y del dominio central en forma inmediat a, porque en un final el blanco tiene mejor esquema de peones. La jugada que explota esta circunstancia se halla en esta continuación:

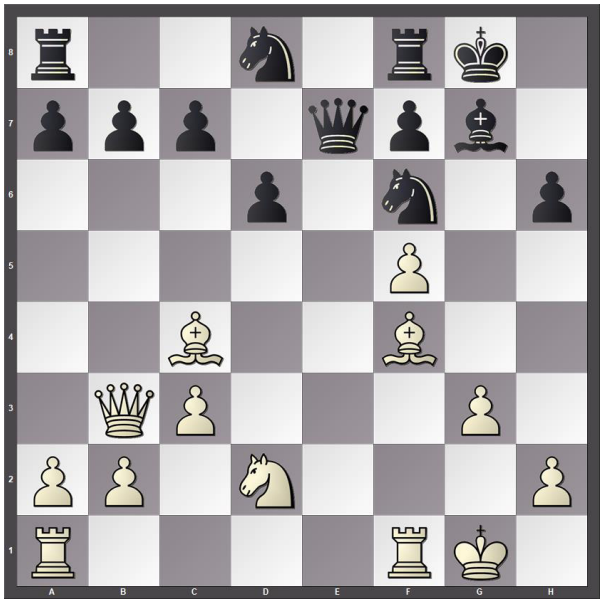
1...	**♗d4**
2.♕d3	**♗xc3**
3.♕xc3	**♘e4**

y las negras tienen la posibilidad de doblar y aislar un peón enemigo, ya sea en la columna c o en la columna f.

Esta combinación, como se ve, no es profunda ni difícil, pero en 1914, cuando se jugó la partida, llamó la atención de los buenos jugadores esta nueva idea, porque casi sin excepción la mayoría habría jugado 1...♖e8, ganando un tiempo y apoderándose de la columna abierta.

Otro ejemplo de la partida Spielmann-Grünfeld, jugada en el Torneo de Viena de 1922.

DIAGRAMA Nº17



En esta posición, correspondiendo jugar a las blancas, la mayoría de los jugadores, sin analizar mucho, hubieran jugado 1.♖ae1, que no es una jugada de iniciativa porque fuerza a la dama enemiga a realizar su mejor movimiento 1. ... ♕d7, de acuerdo con el plan de desarrollo del juego negro.

La columna de ataque para las blancas es la de h, por eso Spielmann continuó:

1.h3	**h5**

Esto dio lugar a un cambio de peones que dejó abierta la columna h y tras situar el rey en f2 y doblar las torres en la columna de ataque obtuvieron una fuerte ofensiva.

Esto demuestra que la jugada 1.♖ae1, que responde al viejo sistema del desarrollo, no solamente no gana un tiempo, sino que en realidad lo pierde.

Tengo una verdadera satisfacción en mostrar este ejemplo porque el maestro Spielmann, después de la partida. me dijo que estuvo a punto de jugar 1.♖ae1 sin haber analizado bien la posición, pero que felizmente se acordó a tiempo de lo que había leído en mi libro y esto le permitió encontrar la continuación exacta.

Partida-Ejemplo

Esta es una partida en donde se presenta una jugada de desarrollo que no es de iniciativa.

Match: Amsterdam, 1920

Blancas: Reti
Negras: Euwe
Defensa Holandesa

1.d4	**f5**
2.e4	**fxe4**
3.♘c3	**♘f6**
4.♗g5	**g6**

Esto no parece bueno. Con 5. AXC y 6.♘xe4 se recupera el peón, pero si el blanco no quiere dar a su adversario la ventaja de los dos alfiles está obligado a jugar en forma

de gambito con 5.f3. En consecuencia, la línea de juego indicada para defenderse es preparar el enroque largo, en donde el rey se hallará alejado de las columnas e y f, que quedarán abiertas después del gambito. Por tanto, es necesario una rápida movilización en el flanco de dama.

La idea de la jugada del texto es preparar un ataque central con ♗g7 y c5, pero. la táctica que debe seguirse en un juego de gambito, cuando se tiene un peón más a costa de un juego poco desarrollado, es defensiva y no de tipo ofensivo.

5.f3 exf3

De acuerdo con el comentario anterior era preferible 5...d5.

6.♘xf3 ♗g7

Las debilidades de la posición negra son:

La columna f, por falta de defensa en f7. y las casillas negras del flanco de rey, por cuyo motivo la situación del rey negro es peligrosa.

7.♗d3 ...

Esta jugada la hubieran hecho la mayor parte de los jugadores, pero según el comentario anterior con ella se renuncia a la iniciativa contra las debilidades enemigas y se favorece el contraataque negro contra el peón d, que si en principio fue falso, ahora resulta bueno porque el alfil blanco se ha interpuesto entre él y la dama. Lo correcto hubiera sido 7.♕d2 seguido de 8.O–O–O.

7... c5

8.d5 ♕b6

Pese a su difícil posición las últimas jugadas negras son de iniciativa y ♗g7- c5-♕b6 constituyen solamente una unidad.

En cambio, las blancas, tras las jugadas débiles del enemigo (4ª y 5ª), jugaron confiadas y ahora deben hacer frente a ciertas dificultades. Como no pueden enrocar a causa de c4+, la defensa del peón b resulta difícil.

No obstante, tras mucha reflexión, el blanco halló una combinación brillante, ganando la partida en forma espectacular, tal vez mejor que si hubiera jugado correctamente 7.♕d2.

Aunque la combinación no es el tema de esta conferencia, continúo con la partida para hacer algunas observaciones.

9.♕d2 ♕xb2

10.♖b1 ♘xd5

La iniciativa negra se ha traducido en ganancia de material, pero sus debilidades posicionales ya apuntadas le hacen perder la partida.

DIAGRAMA Nº18

11.♘xd5! ...

Clave de la combinación:

11. ...	**♕xb1+**
12.♔f2	**♕xh1**
13.♗xe7	**d6**
14.♗xd6	**...**

Se está amenazando mate en pocas jugadas.

14. ...	**♘c6**
15.♗b5	**♗d7**
16.♗xc6	**bxc6**
17.♕e2+	
1−0	

y las blancas dan mate en pocas jugadas.

Como se ha podido ver, gané con muchos sacrificios y tuve los honores de que la partida fuera publicada en todas partes; pero no siento orgullo alguno por ella. En las primeras jugadas cometí una falta, en una posición, según creo, ganadora. Y la consecuencia fue que, para ganar, enmendando la falta, tuve que desistir del juego de posición y buscar complicaciones en la combinación. Si no hubiese cometido tal error estratégico en el planteo, el ataque negro no hubiera sido peligroso y, por tanto, no me habría puesto en el trance de hacer sacrificios para recuperar mi ofensiva. Así, pues, la combinación fue la consecuencia del error. No cito esta partida por ella misma, sino porque ocurre lo mismo con todas las combinaciones brillantes.

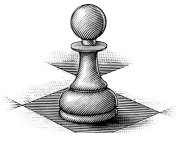
En aquellas partidas en donde hay unidad de acción, la combinación se presenta en forma natural, sin que constituya una obligación.

Permítaseme utilizar una imagen poética, no por la poesía que encierra, sino por su mayor claridad, para la idea que quiero expresar.

Compararé la evolución de una partida de ajedrez al nacimiento y vida de una planta. Lo que al profano le entusiasma más de una planta es su flor, e igualmente en una partida de ajedrez al neófito le gustan las combinaciones brillantes. Pero a quien ame la naturaleza, tendrá más alegría viendo nacer y crecer la planta, para él la flor será solamente el resultado natural de esa evolución. De la misma forma, un experto ajedrecista preferirá seguir el curso de la partida —desarrollo, estructura, armonía— que contemplar una combinación que brota de ella como consecuencia natural.

Las flores que nos parecen, a primera vista, más hermosas no son las normales, sino un producto de cultivo artificial, como las rosas de invernadero. Sin embargo, al auténtico amigo de la naturaleza esas flores le parecerán demasiado llamativas, hallará en ellas una violación de la especie que le resultará más dolorosa que atrayente. Igual le sucederá al entendido en ajedrez con las combinaciones demasiado brillantes que constituyen la admiración de los profanos; estas combinaciones rara vez constituyen el resultado de una partida normal, y suelen producirse cuando la partida no ha seguido por su cauce a consecuencia de cualquier error.

El auténtico ajedrecista encontrará esta clase de combinaciones demasiado artificiosas para ser objeto de su admiración.



COMBINACIONES CONTRA EL ENROQUE CORTO

Al tratar del desarrollo hemos dicho que en las posiciones abiertas lo esencial es disponer todas las piezas en acción, dejando en segundo plano la necesidad de pensar en su ubicación.

Y respecto a la iniciativa hemos comprobado cómo las simples jugadas de desarrollo con frecuencia no son las exactas. Esta es una consecuencia de que en ajedrez no existan posiciones totalmente abiertas o cerradas.

En los ejemplos estudiados para la jugada de iniciativa puede observarse que, aunque son posiciones de aspecto muy abierto, las jugadas exactas de iniciativa se justifican por los elementos de posición cerrada que contienen, como son, por ejemplo, los peones fijos o débiles.

Si nos imaginamos una posición absolutamente abierta, que en la práctica difícilmente se presenta, entonces es suficiente desarrollar simplemente las piezas, sin considerar demasiado en qué casillas se instalan. La razón de esto es que solamente tenemos dos objetivos para el ataque que pueden determinar la dirección del desarrollo en una posición parecida, y estos objetivos están constituidos por elementos que no se hallan fijados en una sola casilla, sino dentro de un campo más amplio. Uno de ellos es el centro del tablero, porque desde este territorio se encuentra cerca cualquier punto donde se requiera la presencia de una pieza. El otro objetivo es la posición del rey adversario; pero al no poderse realizar el ataque más que contra un punto más o menos fijo, sólo es factible disponer las piezas para la ofensiva cuando el rey haya sido fijado, bien mediante el enroque o bien por no poderlo efectuar.

En un gran número de casos se opta por el enroque corto y cuando esto sucede el ataque contra el rey va dirigido naturalmente contra el enroque corto. Como resultaría demasiado extensa una teoría completa sobre los ataques contra el rey, nos limitaremos a exponer algunas combinaciones típicas de ataques contra el enroque corto. Con algunos ejemplos quedará demostrado cómo los ataques contra el rey no dependen solamente de la combinación, sino que existe la posibilidad de establecer una teoría general de la conducta a seguir.

El ataque directo al rey es el tema que más preocupa al aficionado, por lo que las combinaciones que voy a mostrar supongo que serán conocidas, pero las expongo no por ellas mismas, sino para que se compruebe la posibilidad de dar reglas generales que rijan estas combinaciones.

Cuando en el enroque corto los peones h, g y f se hallan en su casilla inicial, el rey se encuentra protegido contra un asalto inmediato de las piezas enemigas. En consecuencia, el atacante debe procurar en el curso de su ofensiva que su adversario se vea forzado avanzar estos peones, o bien a suprimirlos por medio de algún sacrificio. Como no es fácil disponer siempre de un sacrificio correcto, el mejor camino preparatorio de un ataque contra el enroque corto es el previo asalto de los peones de este flanco, para eliminar Jos peones adversarios protectores. Pero nuestro propósito no es tratar de estas largas preparaciones, sino de la posibilidad de combinaciones victoriosas.

Para establecer una teoría del ataque contra el enroque corto se hace preciso una clasificación de las combinaciones posibles, y como medio natural para ello puede tomarse la debilidad existente en los peones del enroque, o las debilidades que puedan producirse en el curso de la combinación.

I
Ataques contra el peón h

Si la única debilidad del enroque la constituye el peón h avanzado un paso, se observa que dicho avance afecta a la casilla g3(g6), que todavía está defendida por el peón f, por tanto, la debilidad no es muy seria y no permite una combinación inmediata y decisiva sin un nuevo debilitamiento. Por esta razón la jugada h3(h6) se efectúa en el curso de muchas partidas, pero hay que hacer notar que presenta la posibilidad. en algunos casos, de que el adversario rompa el frente mediante el avance g5 seguido de g4, o también con el sacrificio directo de una pieza, especialmente cuando el atacante no ha enrocado en el mismo flanco.

Como se trata de combinaciones directas, y no de preparaciones, no seguimos con este tema, y pasarnos al caso de que el peón h falta y la forma de irrumpir con las piezas en h2(h7) y en h1(h8).

La colaboración del alfil que actúa sobre h2(h7) no es factible porque el atacado puede impedir su acción mediante el avance g3(g6); por tanto, no hay otro caso que el de dos torres dobladas en la columna h, o dama y torre, o dama protegida por un caballo y excepcionalmente por un peón en g3(g6).

Estas combinaciones se inician, generalmente, mediante el sacrificio de una pieza por el peón h, prefiriéndose el sacrificio de un alfil que, como se ha dicho, no resulta tan necesario para el curso ulterior del ataque.

Empezamos por los ataques con piezas mayores en la columna h, donde falta el peón.

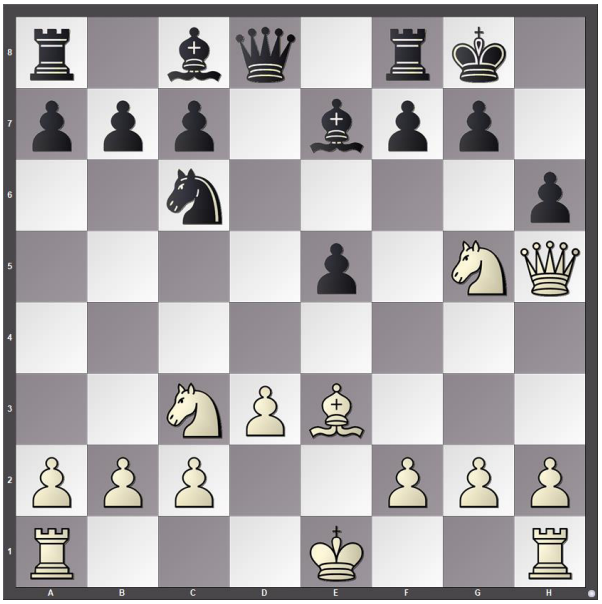
Si disponemos de dos piezas mayores para ocupar la columna abierta de h, la amenaza grave es que haya mate en h1(h8), ya que el jaque de la dama en h2(h7) no es tan peligroso porque el rey puede huir a f1(f8) previo movimiento de la torre correspondiente.

La defensa contra este ataque de las dos piezas mayores rara vez se obtiene mediante g3(g6), porque la irrupción en h2(h7) y h1(h8) resulta peligrosa. La única defensa es preparar la huida al rey por f2(f7) mediante el avance del peón f. De todo esto se deduce que la corrección del sacrificio está condicionada a la posibilidad de controlar en el momento oportuno la casilla de escape del rey.

Por regla general las combinaciones ajedrecísticas no tienen un cálculo exacto en todas sus variantes como creen muchos aficionados. Así que cada vez que se presenta una posición similar en donde existe la seguridad de dominar la casilla de escape del rey, podemos embarcarnos en la combinación con la confianza de lograr el éxito, a pesar de la gran dificultad en prever las complicaciones que pueden surgir.

He aquí una forma sencilla y frecuente:

DIAGRAMA Nº19



1.h4 ...

Aquí el sacrificio es correcto, ya que después de

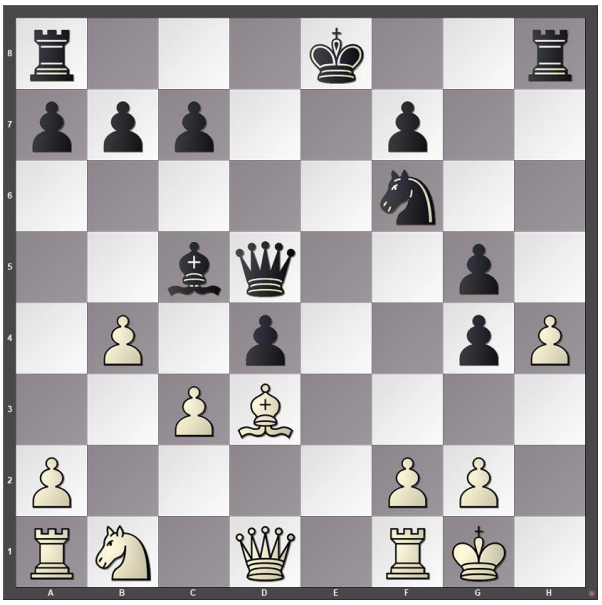
1. ... hxg5
2.hxg5 f6

las blancas tienen la posibilidad de batir la casilla de escape al rey negro, con

3.g6 ...

después de lo cual el mate resulta inevitable.

DIAGRAMA Nº20



El ejemplo es tan sencillo que cualquier jugador, sin tener conocimientos de la teoría sobre la casilla de escape, puede realizar esta combinación porque se alcanza fácilmente; pero en donde se verá de una manera real la utilidad de esta teoría es en los casos complicados, porque la imaginación no puede

llegar a las infinitas variantes que se presentan, como ocurre en este otro ejemplo de la partida Dubois-Steinitz, jugada en Londres en 1862.

1... O−O−O

Sacrifica el alfil para doblar las torres en la columna h y atacar el enroque enemigo.

2.c4 ...

Como se verá después, esta jugada prolonga la defensa. La idea es desviar la dama de la gran diagonal para jugar en caso necesario g3, o de la casilla f5 por las razones que se expondrán más tarde.

2. ... ♕c6
3.bxc5 ♖xh4
4.f3 ...

Prepara la casilla de escape para defender el mate cuando el adversario doble las torres, aprovechando la circunstancia que el negro no puede jugar inmediatamente 4... g3 para dominar la casilla estratégica a causa de 5.♗f5+ seguido de 6.♗h3, cerrando la columna del ataque enemigo. Esta es la razón por la que el blanco desvió la dama negra de su acción sobre la casilla f5.

4. ... ♖dh8

Obsérvese que ahora el negro ya amenaza 5. ... g3 debido a la siguiente escaramuza: 6.♗f5+ ♕e6!, espléndida jugada, porque si 7.♗xe6+ fxe6 y el mate no puede evitarse, y si 7.♗h3 ♖xh3, ganando inmediatamente.

5.fxg4 ...

No se puede replicar con 5...♘xg4 a causa de 6.♗f5+ seguido de 7.♗xg4. El plan de las negras es, si desean coronar con éxito el sacrificio, controlar a todo trance la casilla de escape del rey blanco f2. Las jugadas que realiza Steinitz para conseguir este objetivo sorprenderán a quien ignore las leyes que rigen es tos ataques, pero no a quien las conozca. pues sabe de antemano que existe una táctica establecida a este fin.

5... ♕e8
6.♕e1 ...

No es posible ahora 6.♖e1 a causa de 6. ... ♖h1+ 7.♔f2 ♖xe1 8.♕xe1 ♘xg4+.

6... ♕e3+

Tras el cambio de damas el peón e negro domina la casilla clave. Es evid ente que el jugador que no conozca estas normas no propondría jamás el cambio de damas teniendo una pieza menos, porque disminuyen los elementos ofensivos. Pero Steinitz ha conseguido ya su objetivo de dominar la casilla f2, única forma de rematar con éxito el sacrificio.

7.♕xe3 dxe3
8.g3 ...

No hay otra defensa para evitar el mate, pues la entrada de las dos torres define la lucha.

8. ... ♖h1+
9.♔g2 ♖8h2+
10.♔f3 ♖xf1+
11.♗xf1 ♖f2+

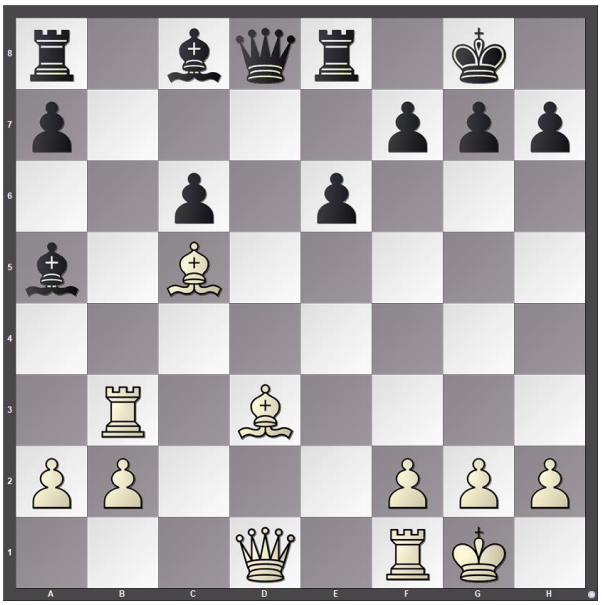
y las negras ganan.

Cuando el ataque sobre la columna h abierta se lleva a cabo con dama y torre resulta más eficaz colocar la torre delante de la dama, pues ésta desde h5(h4) defiende a la torre que jaquea en h8(h1) y controla la casilla f7(f2) simultáneamente. Así, pues, conociendo este sistema puede uno decidirse por este ataque si no existe otro medio de controlar la casilla de escape.

Un ejemplo, sencillo para el jugador experto y sorprendente para quien desco-

nozca estas reglas, lo hallamos en una partida Zukertort-Anderssen.

DIAGRAMA Nº21



1.♗xh7+	**♔xh7**
2.♕h5+	**♔g8**
3.♖h3	**f6**

Ahora hay que ingeniárselas para aplicar la norma citada y dominar la casilla de escape con la dama, mientras la torre ejecuta el mate en h8.

4.♕g6	**♗a6**

El negro no dispone de ninguna jugada buena.

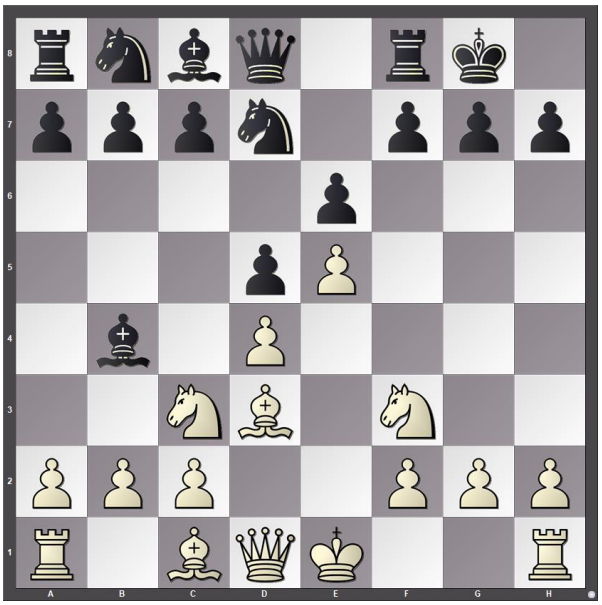
5.♖h7	**♕d7**
6.♕h5	

Rinden

Otro ejemplo, con dama y caballo. Es un ataque frecuente, después del sacrificio del alfil, para eliminar el peón h. Es un caso conocido y sencillo.

1.e4	**e6**
2.d4	**d5**
3.♘c3	**♘f6**
4.e5	**♘fd7**
5.♗d3	**♗b4**
6.♘f3	**O−O**

DIAGRAMA Nº22



En esta posición se gana fácilmente de esta manera:

7.♗xh7+	**♔xh7**
8.♘g5+	**♔g8**

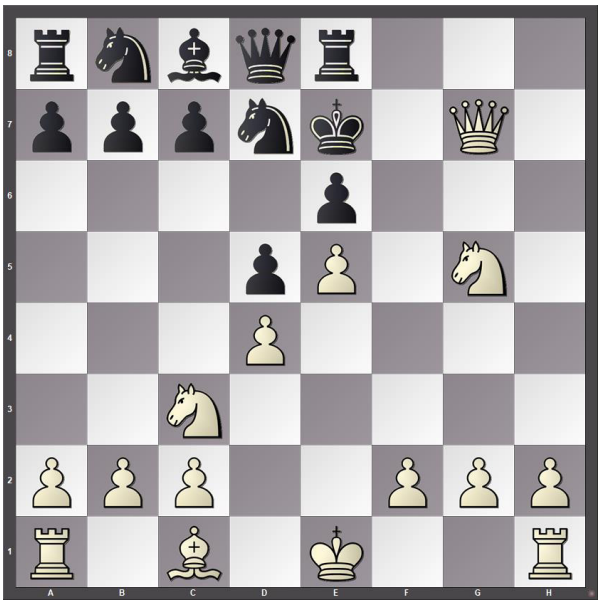
Un poco mejor sería 8...♔g6 o h6, pero de todas formas el ataque blanco sería irresistible.

9.♕h5	**♖e8**
10.♕xf7+	**♔h8**
11.♕h5+	**♔g8**
12.♕h7+	**♔f8**
13.♕h8+	**♔e7**
14.♕xg7#	
1−0	

Tras este ejemplo podemos establecer las reglas generales que permitan saber si este sacrificio, en posiciones similares, sería o no correcto.

Examinemos la posición final, donde se produce el mate:

DIAGRAMA Nº23



Si la torre rey negra no quitara al rey la casilla e8, las negras estarían igualmente perdidas; la casilla d8 tampoco salva la situación porque el blanco continuaría su ataque con ♘f7+. La presencia del e6 tampoco es necesaria para la corrección del sacrificio, puesto que es una casilla dominada por el caballo blanco. Pero, en cambio, es imprescindible para que la combinación sea correcta ejercer un control sobre la casilla d6 que puede servir de huida al rey atacado. Por tanto, la casilla d6 en este género de ataque es equivalente a la f7 en el ataque anterior. Este detalle es más difícil de apreciar porque la casilla d6 está más alejada del campo de operaciones que la casilla f7.

Otra condición que resulta indispensable a la corrección del sacrificio es el buen desarrollo del atacante, porque de otra forma el rey enemigo podría ensayar la salida por g6 o h6 al recibir el jaque del caballo en g5.

Miniaturas ejemplares

San Luis, 1899

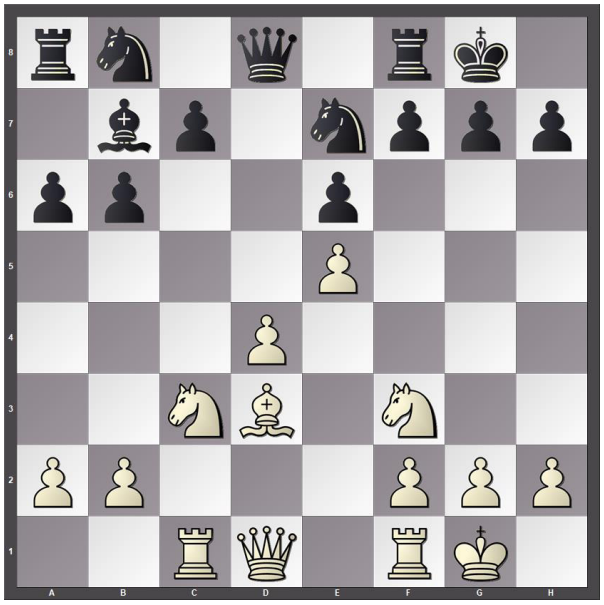
Blancas: Pillsbury
Negras: Judd
Gambito de Dama

1.d4	**d5**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**b6**
4.♘f3	**♗b7**
5.♗f4	**♗d6**
6.♗xd6	**♕xd6**
7.cxd5	**♗xd5**

Era mejor 7...exd5, para no entregar el centro a las blancas.

8.e4	**♗b7**
9.♖c1	**a6**
10.♗d3	**♘e7**
11.O–O	**O–O**
12.e5	**♕d8**

DIAGRAMA Nº24



13.♗xh7+	**...**

La misma combinación tratada anteriormente.

13. ...	**♔xh7**
14.♘g5+	**♔h6**

Después de 14...♔g8 las blancas ganarían de igual forma que vimos en pequeña partida modelo de estos ataques. Cuando el rey sale fuera, la corrección del sacrificio depende siempre del buen estado de desarrollo del bando atacante, de forma que no debe precipitarse el sacrificio sin el desarrollo previo de sus elementos, los cuales deben ser trasladados al campo de acción para lograr el éxito en el ataque.

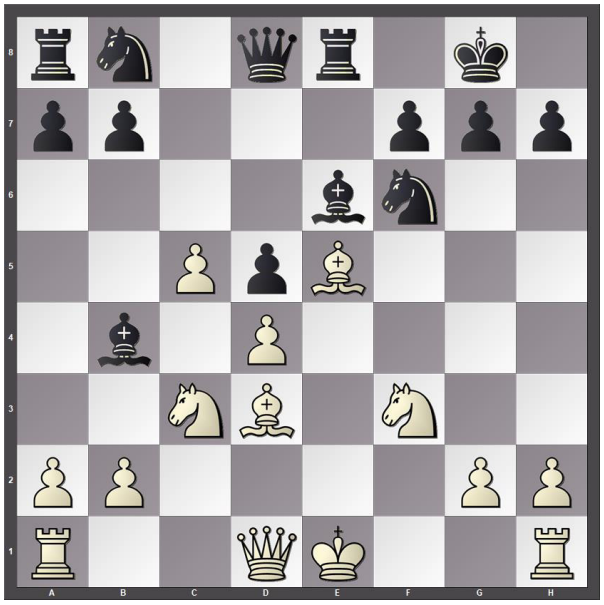
15.♕d2	**♔g6**
16.♘e2	**♘d5**

Ahora Pillsbury pone en práctica un procedimiento para que la torre h entre en juego sin pérdidas de tiempo, mediante el sacrificio de un caballo.

17.♕d3+	**♔xg5**
18.f4+	**♔h6**
19.♕h3+	**♔g6**
20.f5+	**exf5**
21.♖xf5	**♖h8**
22.♕g4+	**♔h7**
23.♖xf7	
1–0	

En una partida **Reti-Duras** se produjo un ataque con las mismas características que el anterior, en la siguiente posición:

DIAGRAMA Nº25



En esta posición las negras trataron de impedir el enroque y jugaron

1... **♘g4**

Para una persona que ignore esta teoría resulta dificultoso darse cuenta que el peón c5 situado lejos del campo de batalla es necesario para la corrección del sacrificio. El dominio sobre la casilla 6D me dio la idea de ensayar un ataque similar al mostrado anteriormente y comencé mi combinación.

2.O−O **♗xc3**
3.bxc3 **♘e3**
4.♗xh7+ **...**

Esto no fue una sorpresa para Duras, el cual pensó que no capturando el alfil ganaría la calidad, pero no consideró el fuerte ataque blanco como consecuencia de la falta del peón h.

4. ... **♔h8**
5.♕d2 **...**

La jugada imprevista; las negras habían calculado solamente la posibilidad 5.♕d3.

5... **♘xf1**
6.♕h6 **f6**
7.♕h5 **♗g4**

Si las negras hubieran tomado el alfil, podría verse la utilidad del control sobre d6, ya que las blancas darían mate así: 7... fxe5 8.♗g6+ ♔g8 9.♕h7+ ♔f8 10.♕h8+ ♔e7 11.♕xg7+ y mate a la siguiente.

8.♕xg4 **♔xh7**
9.♕h5+ **♔g8**
10.♖xf1 **♘d7**

No se puede capturar el alfil a causa de 11.♘g5 y el blanco gana.

11.♘g5 **♘f8**

Otra vez sale a relucir la necesidad de controlar la casilla d6 para el éxito del ataque. Si 11...♘xe5 12.♕h7+ ♔f8 13.♕h8+ ♔e7 14.♕xg7+ y mate a la otra.

12.♕f7+ **♔h8**
13.♖f4

Rinden.

Algunas veces, como en esta hermosa partida, pueden ser combinadas las dos formas de ataque, es decir, ataque con dos piezas mayores y ataque con dama y caballo.

Viena, 1894
Blancas: Schlechter
Negras: Aficionado
Defensa Francesa

1.e4 **e6**
2.d4 **d5**
3.♘c3 **♘f6**
4.♗g5 **♗e7**

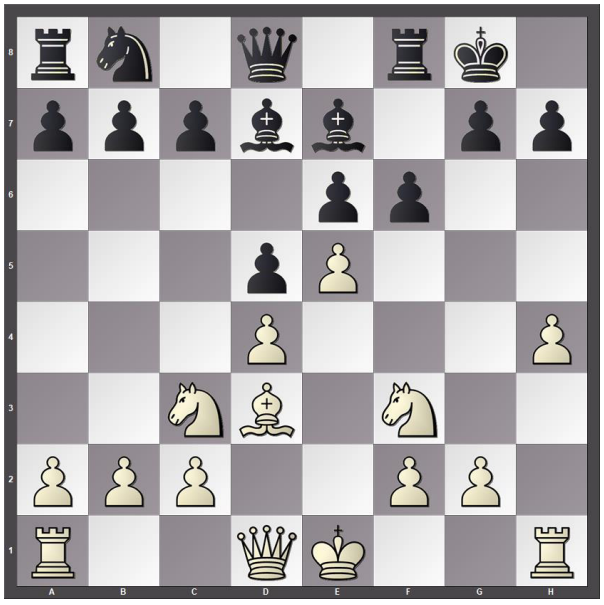
5.♗xf6	**♗xf6**
6.♘f3	**O–O**
7.e5	**♗e7**
8.♗d3	**♗d7**
9.h4	**...**

Con esta jugada se amenaza el sacrificio en h7. Si las negras, para evitar el ataque de dama y caballo, capturan esta pieza, entonces las blancas, al tomar con peón, llegan al ataque de dama y torre.

9. ...	**f6**

Esta jugada no constituye una defensa satisfactoria porque no impide el ataque que las blancas estaban amenazando.

DIAGRAMA Nº26



10.♗xh7+	**♔xh7**
11.♘g5+	**fxg5**
12.hxg5+	**...**

No era suficiente 12.♕h5+ ♔g8 13.hxg5 porque el negro se hubiera defendido con 13. ... ♗xg5 contra la amenaza 14.g6. Esto fue sin duda lo que pensó el negro al efectuar su novena jugada.

Ahora las blancas ganan el tiempo necesario para el avance del peón g, llegando así al caso poco frecuente de la dama apoyada por un peón, a que hemos hecho referencia con anterioridad.

12...	**♔g8**
13.♖h8+	**...**

No 13.g6 a causa de 13. ... ♗g5, cerrando la línea de ataque con ... ♗h6.

13...	**♔xh8**
14.♕h5+	**♔g8**
15.g6	

Las negras no pueden evitar el mate.

El mismo ataque que hemos visto se efectúa en esta partida de una manera más profunda.

La Habana, 1888
Blancas: Steinitz
Negras: Golmayo
Defensa Francesa

1.e4	**e6**
2.d4	**d5**
3.♘c3	**♘f6**
4.e5	**♘fd7**
5.f4	**c5**
6.dxc5	**♗xc5**
7.♘f3	**O–O**
8.♗d3	**♘c6**

He aquí una posición en la que el sacrificio del alfil no sería correcto debido al buen desarrollo del juego negro. Por ejemplo: 9.♗xh7+ ♔xh7 10.♘g5+ ♔g6 11.♕d3+ f5 12.exf6+ ♔xf6 y el blanco no tiene otra cosa que ganar la calidad con 13.♘h7+, después de lo cual el negro tendría ventaja con dos piezas menores a cambio de la torre.

9.h4	**...**

Ahora se amenaza ya el sacrificio en

h7, porque después de 10. ... ♔g6 se puede continuar el ataque con 11.h5+ ♔h6 12.f5, etc.

9... f6

Evita el peligro mencionado, pero entra en el ataque de dama y torre sobre la columna h, ayudado con el peón g en sexta casilla.

10.♘g5! fxg5

Y tras la entrega del caballo se produce el sacrificio que elimina el peón h.

DIAGRAMA Nº27

11.♗xh7+ ♔xh7
12.hxg5+ ♔g8
13.♕h5 ...

La posición merece ser estudiada: la amenaza blanca es 14.g6 con mate inevitable. Las negras pueden retirar la torre para huir con el rey, pero no es suficiente porque la casilla d6 está controlada por el bando atacante. Ejemplo: 13...♖e8 14.g6 ♔f8 15.♕h8+ ♔e7 16.♕xg7 mate. Tampoco se puede evitar el avance del peón g con 13...♖f5 a causa de 14.g4. Como el negro dispone de dos piezas de ventaja, deciden devolver una como medio más eficaz.

13. ... ♘dxe5
14.fxe5 ♖f5

Ahora se ve la idea del sacrificio del caballo negro. Si 15.g4 ♖xe5+, con lo que impiden el avance del peón g blanco y liberan la casilla d6, punto estratégico de la combinación.

A pesar de todo esto, la lucha continuó así:

15.g4! ...

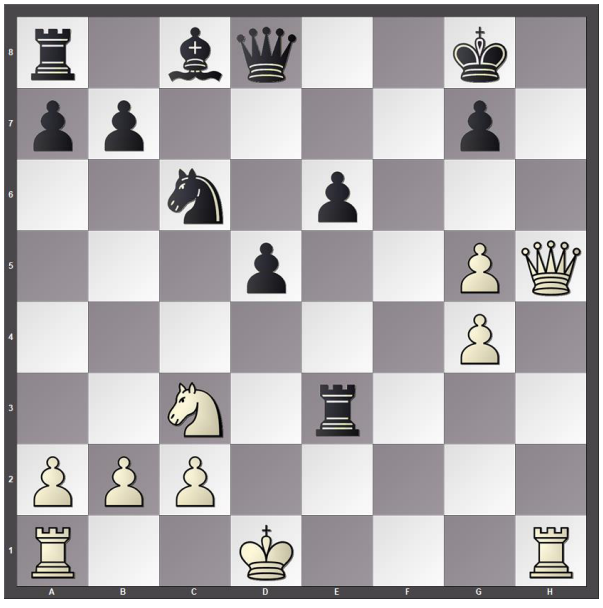
Con miras a que la torre no puede sostenerse en la cuarta línea y avanzar el peón g. Para el control de d6, las blancas tienen en cartera otro procedimiento.

15. ... ♖xe5+
16.♔d1 ♗e3

Con esto se permite el avance del peón g después de los cambios. De todas formas, no hay otra cosa contra la amenaza 17.♗f4, que obliga a desplazar la torre de la quinta línea controlando de nuevo d6.

17.♗xe3 ♖xe3

DIAGRAMA Nº28



18.♘b5!! ...

Esta es la jugada clave de todo el ataque blanco, ya que vuelve a controlar la casilla de escape d6 amenazando 19.♕h7+ ♔f7 20.♖f1+ ♔e7 21.♕xg7+, etc.

Vuelvo a repetir que, para un jugador poco ducho en la teoría de estos ataques, esta jugada, tan alejada de la lucha, parecerá casi un milagro; en cambio, conociendo ya esta teoría, la jugada se explica como una consecuencia natural.

18. ... ♖f3

19.g6

1−0

Ya no se puede evitar el mate inmediato.

II
Ataques contra el peón g

Hasta aquí se han tratado con cierto detenimiento los ataques contra el rey cuando falta el peón h y hemos visto que pueden establecerse con bastante exactitud reglas generales para conducirlos. Por tanto, no existe dificultad para establecer una teoría análoga para los ataques directos contra el rey, en general, dado el caso de eventuales debilidades en los otros peones de enroque. Aquí nos limitamos a mostrar la posibilidad de dicha teoría con algunos casos importantes y típicos.

Son conocidos los ataques que tienen lugar por la debilidad que se origina con el avance g6 porque permite al contrario ubicar piezas en h6 o f6, si no existe un alfil en g7 que impida esta contingencia. Claro que el avance g6 no lo efectuará jamás un buen jugador a no ser que se vea forzado a ello.

Otra debilidad importante se presenta cuando el peón g tiene que capturar una pieza enemiga en f6, quedando doblados los peones en la columna f. A veces esta jugada resulta buena porque refuerza el centro, por cuyo motivo suele hacerse cuando no da ocasión a un ataque peligroso.

El ataque contra esta posición resulta decisivo si la dama atacante logra situarse y mantenerse en h6, porque domina las casillas importantes h7, g7 y f6, precisando únicamente la ayuda de una pieza menor para lograr el mate.

Por tanto, en posiciones similares, se gana si es posible sacrificar una pieza para irrumpir inmediatamente con otra.

Partidas ejemplares

Blancas: Meitner
Negras: Schlechter
Apertura Española

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗b5	**a6**
4.♗a4	**♘f6**
5.♘c3	**♗c5**
6.O−O	**b5**
7.♗b3	**d6**
8.d3	**♗g4**

Las negras amenazan ahora 9. ... ♘d4.

9.♘e2	**...**

Parece buena defensa porque si 9...♗xf3 10.gxf3 ♕d7 11.♔g2 y el centro queda reforzado impidiendo además el ataque de la dama negra en h3. Por eso Schlechter antes de cambiar prepara la entrada de su dama en h3.

9...	**♕d7**
10.c3	**...**

En caso de 10.♘g3 ♘d4 y el debilitamiento del enroque blanco se produce igual.

10...	**♗xf3**
11.gxf3	**...**

Y ahora las negras pueden ubicar su dama en h3 para realizar el ataque típico ya mencionado.

11. ...	**♕h3**

(Ver diagrama)

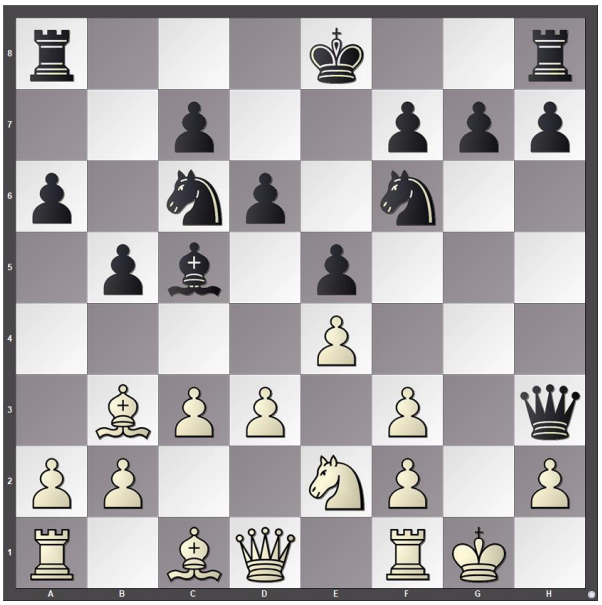
12.♘g3	**...**

Las negras pueden llevar directamente una pieza al ataque, pero, eso sí, mediante un sacrificio.

12. ...	**h5**

Se amenaza 13. ... ♘g4 y si 14.fxg4 entonces 14. ... hxg4 15.♖e1 ♕xh2+ 16.♔f1 ♕xf2 mate.

DIAGRAMA Nº29



13.♗e3	**h4**
14.♘h1	**...**

No hay otra cosa mejor.

14. ...	**♖h6**

El blanco está obligado a capturar esta torre para impedir el desastre, pero al hacerlo abren la columna g y dejan un hole en f4 para el caballo enemigo.

15.♗xh6	**gxh6**
16.♕d2	**♔e7**
0−1	

Rinden

No existen recursos para el blanco.

En esta partida el ataque es más fuerte porque además falta el peón h, pero es un ejemplo muy apropiado que demuestra la forma de sacrificar una pieza para dar acción a otra, motivo de este ataque.

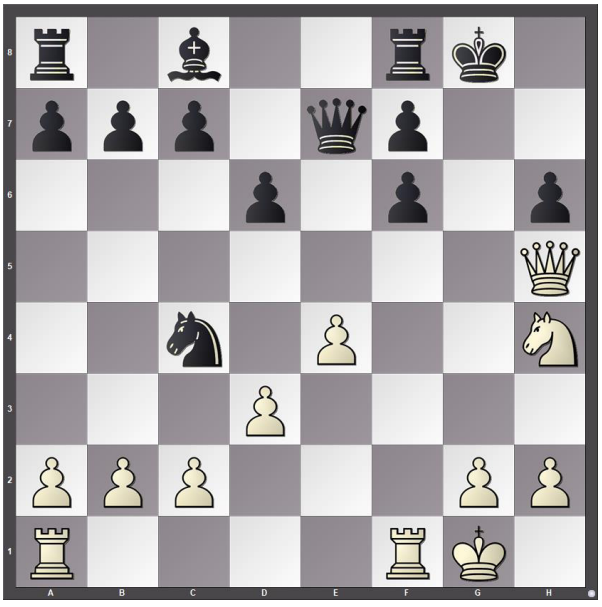
Blancas: Charusek
Negras: Lehner
Giuoco Piano

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗c4	**♗c5**
4.O−O	**♕e7**
5.♘c3	**♘f6**
6.♘d5	**♕d8**

No se puede tomar el caballo porque se pierde el peón e. Esto es un a consecuencia de la prematura jugada de la dama.

7.d3	**O−O**
8.♗g5	**♗e7**
9.♘xe7+	**♕xe7**
10.♘h4	**d6**
11.f4	**h6**
12.fxe5	**♘xe5**
13.♗xf6	**gxf6**
14.♕h5	**♘xc4**

DIAGRAMA Nº30



15.♕xh6	**...**

Para obtener el control de la casilla clave las blancas tienen que abandonar la pieza.

15. ...	**♘e5**

Aunque impide 16.♖f3 aparentemente, esta jugada es factible porque abre una columna de ataque.

16.♖f3	**♘xf3+**
17.gxf3	**...**

Ahora la amenaza es 18.♔h1 seguido de 19.♖g1+.

17. ...	**♕e5**

Única defensa posible.

18.f4	**♕xb2**
19.♖f1	**...**

Vuelve la amenaza 20.♔h1, etc.

19. ...	**♗h3**

Esto no impide la realización de la amenaza.

20.♔h1!	**♕d4**

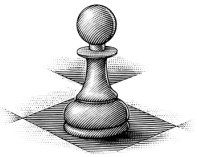
Claro que si 20...♗xf1, se gana con 21.♘f5.

21.♖g1+	**♕xg1+**

Parece que la jugada 18.f4 no ha impedido que al fin el negro entregue la dama a cambio de la torre, pero el avance del peón f era imprescindible para la victoria como se verá en seguida.

22.♔xg1	**♖fe8**
23.f5	**d5**
24.♘f3	**dxe4**
25.dxe4	**♗g4**
26.♘g5!	**fxg5**
27.f6	
1−0	

El mate de la dama apoyada por el peón no tiene solución.



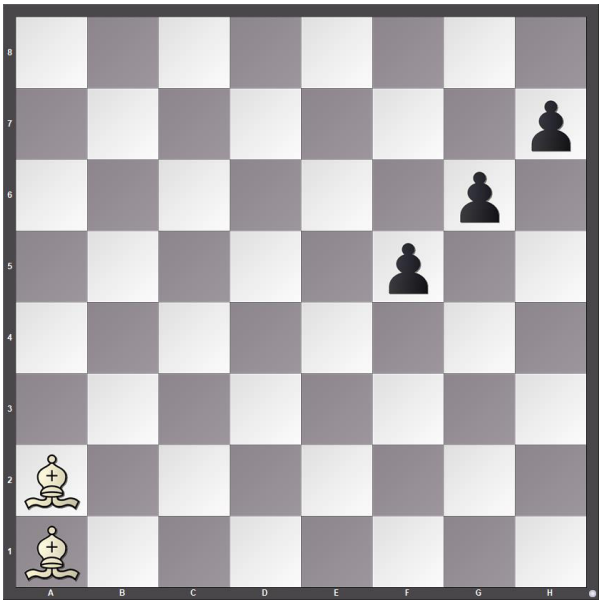
DEBILIDADES EN LA COLUMNA f

Vamos a considerar la debilidad que se produce en el enroque a consecuencia del movimiento del peón f. Si este peón avanza un solo paso, la diagonal a2-g8 queda debilitada, pero si el adversario carece del alfil correspondiente a esta diagonal, las consecuencias no son graves.

El avance del peón f a la cuarta casilla es más peligroso porque abre a los alfiles enemigos dos diagonales: a2-g8 y a1-g7. Estas dos debilidades se acentúan más si para defender el peón f es necesario efectuar el movimiento g6, como ocurre con frecuencia.

Esto no quiere decir que el avance peón f sea siempre malo, sino que esta jugada, que sin temor y por falta de experiencia la hacen a menudo los aficionados, con objeto de dar juego a la torre h, después de enrocado, resulta peligrosa. Por lo tanto, antes de efectuar este lance debe reflexionarse, si el adversario está en posesión de los dos alfiles, sobre la posibilidad de que obtenga el dominio de las dos diagonales citadas.

DIAGRANA Nº31



Observemos esta posición y se verá en ella que todas las casillas del enroque en donde pudiera situarse el rey están dominadas por los alfiles enemigos. En realidad, el rey se hallaría en una posición de mate. Por tanto, si la partida ha de continuarse será con la suposición

de que existan piezas interpuestas en las diagonales que restrinjan la acción de los alfiles, y como es natural estas piezas no pueden tener libertad de movimiento. sino que estarían clavadas y limitadas en su poder de acción. Por esta circunstancia, aunque parezca que el rey se halla bien protegido por las piezas interpuestas, en realidad estas piezas son material muerto.

Existe una notable diferencia en la defensa, entre su fuerza aparente y su poder real, y esta diferencia entre apariencia y realidad ocasiona muchas veces desenlaces asombrosos.

Como ya hemos visto, si las piezas interpuestas quedaran eliminadas el rey se hallaría en posición de mate. Es fácil comprender, por eso, que el atacante en estas circunstancias no debe tener escrúpulos en sacrificar piezas mayores para valorizar la acción de sus alfiles.

Tales posiciones han dado lugar a combinaciones espléndidas en la historia del ajedrez. La única defensa eficaz está en manos de los propios alfiles, pero, aun así, pueden ser eliminados mediante sacrificios.

En consecuencia, para que esta clase de ataques sean coronados por el éxito, es condición indispensable que las columnas a1-g8 y a2-g8 estén dominadas constantemente por los alfiles, impidiendo que los alfiles enemigos puedan interponerse, o en este caso disponer de recursos para eliminarlos mediante sacrificios.

La Habana, 1913

Blancas: Capablanca
Negras: Aficionado
Apertura de Peón Dama

1.d4	**d5**
2.e3	**e6**
3.♗d3	**c6**
4.♘f3	**♗d6**
5.♘bd2	**f5**
6.c4	**♕f6**

La Defensa Stonewall tiene como base el dominio de la casilla e4 a fin de poder efectuar el avance e5 y así poner en juego el alfil dama, cuyo desarrollo es el principal problema negro en los planteos de dama. Capablanca no impide este avance, sino que desarrolla su juego adecuadamente para que, tras el proyectado avance del peón e negro, la posición resultante le sea favorable. Como veremos luego, al hacer un estudio de las posiciones cerradas, el desarrollo efectuado por Capablanca es el típico en esta clase de posiciones en las que se prevé una próxima ruptura. En efecto, una vez que las negras jueguen e5 y el blanco cambie este peón, nos hallamos ante una posición-tipo de que acabamos de tratar, y en donde el enroque se encuentra debilitado por el avance del peón f. Capablanca pretende explotar esta debilidad de acuerdo con la norma que hemos establecido, ubicando sus alfiles en las dos diagonales estratégicas.

7.b3	**♘h6**
8.♗b2	**O–O**
9.♕c2	**♘d7**

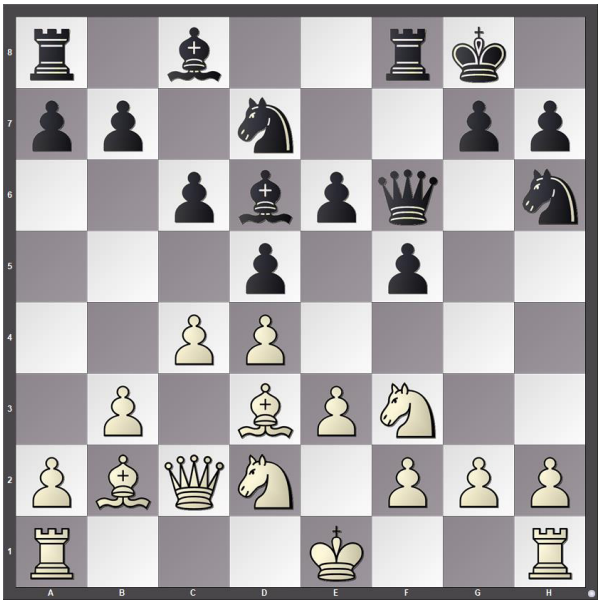
(Ver DIAGRAMA Nº32)

10.h3!	**...**

La jugada más fina de la partida. Simu-

la el ataque 11.g4, incitando al enemigo a que avance su peón g, para completar el esquema de debilidades ya mencionadas.

DIAGRAMA Nº32



10. ... g6
11.O−O−O ...

Hace creer al negro que ha llegado el momento de su liberación mediante el avance del peón e. Ahora se verá la habilidad de Capablanca para distribuir sus piezas y montar el ataque típico y ganador contra las debilidades del enroque negro.

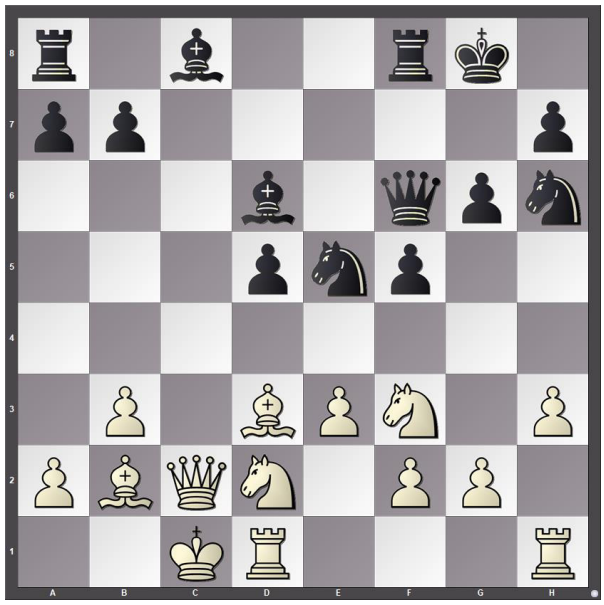
11... e5
12.dxe5 ♘xe5
13.cxd5 cxd5
(Ver DIAGRAMA Nº33)
14.♘c4!! ...

Espléndido sacrificio, que no puede rehusarse, para posesionarse de las dos diagonales claves, en la forma que anteriormente he tratado.

14. ... dxc4
15.♗xc4+ ♘hf7
16.♖xd6! ...

Eliminación del primer obstáculo serio contra el ataque.

DIAGRAMA Nº33



16. ... ♕xd6
17.♘xe5 ♗e6
18.♖d1 ♕e7

DIAGRAMA Nº34

En esta posición, el alfil negro constituye el más fuerte baluarte defensivo del ne-

gro. Capablanca decide la lucha, eliminando este último obstáculo mediante el sacrificio de su otra torre.

19.♖d7! **♗xd7**

Si 19...♕e8, el blanco gana con 20.♕c3.

20.♘xd7 **♖fc8**

Única defensa contra las dos amenazas blancas: 21.♕c3, en caso de 20...♕xd7, con efectos decisivos . Y 21.♘f6+ seguido de un jaque descubierto.

21.♕c3 **♖xc4**
22.bxc4
1−0

Rinden.

Si 22. ... ♘d6 23.♕h8+ ♔f7 24.♘e5+ ♔e6 25.♕xa8. Y si 22...♘d8 23.♕h8+ ♔f7 24.♕g7+ ♔e6 25.♘f8+, ganando en ambos casos.

Buenos Aires, 1924

La misma apertura, con colores cambiados e idénticas características, se encuentra en esta partida.

Blancas: Illa
Negras: Grau
Apertura Peón de Dama

1.d4 **♘f6**
2.e3 **d5**
3.♗d3 **e6**
4.f4 **c5**
5.c3 **♘c6**
6.♘d2 **♗e7**
7.♕f3 **a6**
8.♘h3 **b5**
9.O−O **♕b6**
10.♘f2 **♗b7**
11.g4 **...**

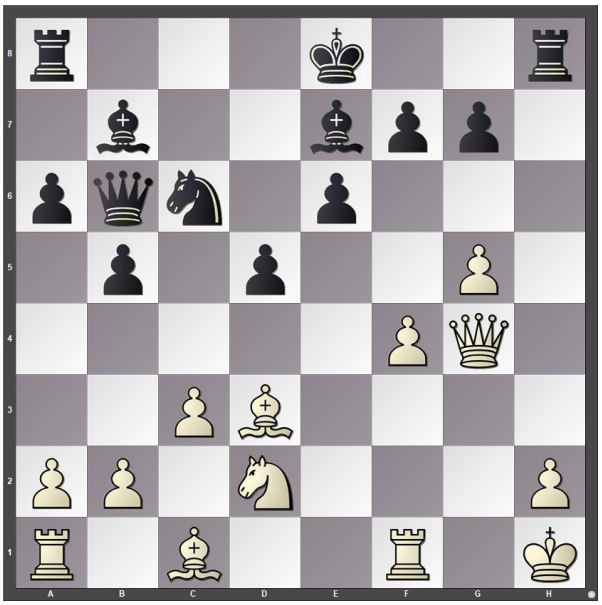
Sin que las negras hayan efectuado el enroque corto esta jugada no es recomendable porque dan al enemigo la oportunidad de iniciar el ataque típico de este capítulo.

11. ... **h5**
12.g5 **♘g4!**

Con el cambio de caballos no sólo se abre la columna h, sino la proporción de abrir la diagonal estratégica para el ataque.

13.♘xg4 **hxg4**
14.♕xg4 **cxd4**
15.exd4 **♘xd4**
16.♔h1 **♘c6**

DIAGRAMA Nº35



17.♘f3 **g6**
18.♘e5 **♘xe5**
19.fxe5 **♖h7**
20.♕d4 **...**

Pérdida de tiempo, pero no hay defensa suficiente contra el ataque negro.

20. ... **♗c5**
21.♕f4 **♕c6**
22.♗e2 **O−O−O**
23.♗f3 **♖dh8**

24.♗g2 ♖h3!

Como ocurrió en la anterior partida, se intenta eliminar el alfil defensivo mediante sacrificio. También hubiera ganado, de acuerdo con las características del ataque, 24. … d5!

25.♖f3 d4
26.♖f2 ♕b6
27.b4 ♖8h4
28.bxc5 ...

Esto es forzado, ya que el blanco no puede mover su dama.

28. ... ♖xf4
29.♖xf4 ♕xc5
30.cxd4 ♕c3
0−1

Rinden.

Lodz, 1908

Esta partida por sus extraordinarias combinaciones se ha hecho sumamente famosa. La posibilidad de idear estos sorprendentes sacrificios no está al alcance de los aficionados, por lo que se ha llegado a decir que esta partida no fue jugada, sino compuesta. Después de conocer la teoría que estoy exponiendo podrá verse que, a pesar de todo, no es tan inverosímil como parece a primera vista concebir esta clase de combinaciones, sino que, contrariamente, todo buen jugador podrá encontrar la base estratégica del plan de Rubinstein, aunque claro está que la forma de llevarlo a efecto fue realmente maravillosa por su precisión.

Blancas: Rotlevi
Negras: Rubinstein
Defensa Tarrasch

1.d4 d5
2.♘f3 e6
3.e3 c5
4.c4 ♘c6
5.♘c3 ♘f6
6.dxc5 ♗xc5
7.a3 ...

Como se vio en el correspondiente capítulo, esta jugada es una pérdida de tiempo porque el negro recupera el peón desarrollando una pieza. No obstante, es la idea que llevaba el blanco al jugar su sexto movimiento.

7. ... a6
8.b4 ♗d6
9.♗b2 O−O

El negro no sigue la simetría con 9... dxc4, con lo que el blanco entra en dificultades. Caso de jugar el alfil rey a d3 tras la réplica dxc4 se llegaría a la posición simétrica con un tiempo de ventaja para el negro, no porque ♗d3 signifique una pérdida de tiempo, sino porque el blanco perdió este tiempo en su jugada séptima. Por consiguiente, lo mejor para el blanco sería reconocer este error y jugar su alfil rey para enrocar.

10.♕d2 ...

Con la idea de presionar sobre el peón d mediante la ubicación de la torre a en d1 y obligar al negro a que capture el peón c, con lo que se recuperaría el tiempo perdido y justificaría el plan realizado.

10. ... ♕e7

Rotlevi no calculó, sin duda, este sacrificio de peón. Ahora no sería bueno

11.♖d1 porque el negro dispone de la defensa 11.cxd5 exd5 12.♘xd5 ♘xd5 13.♕xd5 seguiría 13. ... ♗e6 14.♕d2 ♖fd8 15.♕c2 ♖ac8; con ataque irresistible. En definitiva, hay que desarrollar el alfil rey, reconociendo su error.

11.♗d3 ♖d8

Se gana otro tiempo porque el blanco debe retirar su dama.

12.♕e2 dxc4
13.♗xc4 b5
14.♗d3 ♗b7
15.O−O ...

DIAGRAMA Nº36

Como se ve, la posición es casi simétrica, con dos tiempos de ventaja para el negro: han realizado la jugada de desarrollo ♖d8 y además le corresponde jugar.

15. ... ♘e5

Rubinstein comienza su ataque basado en la ventaja de desarrollo.

16.♘xe5 ♗xe5
17.f4 ...

Este avance y las siguientes jugadas de peones son malos, aunque se explican por un factor psicológico. El blanco no quedó satisfecho con los tiempos perdidos en la apertura y trata de compensarlos con una demostración lateral de sus peones que, caso de dar buen resultado, justificaría que la torre h está mejor en f1 que en d1.

17. ... ♗c7
18.e4 ♖ac8
19.e5 ...

De esta forma las dos diagonales peligrosas para el enroque blanco han quedado abiertas y los alfiles negros en disposición de emprender el conocido ataque. Rubinstein encuentra una forma brillantísima de llevar a término este plan.

19. ... ♗b6+
20.♔h1 ♘g4!
21.♗e4 ...

Única defensa contra las amenazas 21...♘f2+y 21...♕h4. En cambio, no es bueno 21.♕xg4 ♖xd3, amenazando 22. ... ♖dxc3 y 22...♖d7.

21... ♕h4

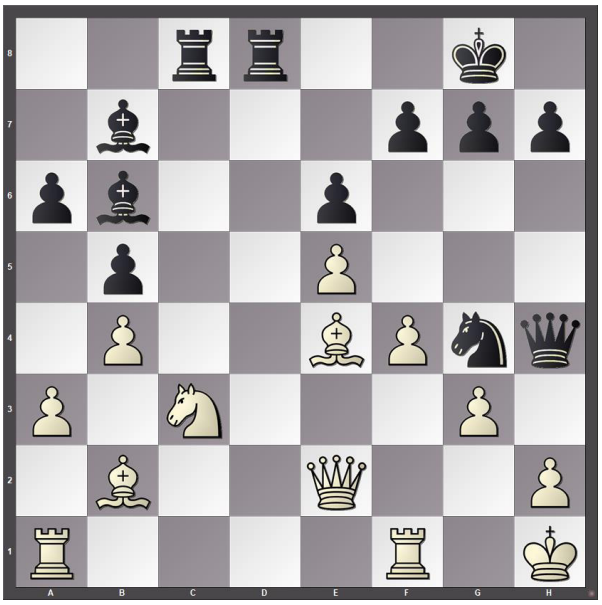
Obliga al blanco a debilitar más su enroque con el avance del peón g. En caso de 22.h3 sigue 22. ... ♖xc3 23.♗xc3 ♗xe4 24.♕xg4 (24.♕xe4 ♕g3 25.hxg4 ♕h4#), 24...♕xg4 25.hxg4 ♖d3 y ganan por la doble amenaza 26. ... ♖xc3 y 26...♖h3 mate.

22.g3 ...

Hemos llegado a la posición típica tratada en la introducción teórica a este capítulo, en donde se decía que el rey se halla en situación de mate si no existieran piezas clavadas en las diagonales dominadas. Ahora el atacante no debe vacilar en sacrificar piezas con el objeto de eliminar obstáculos, de los cuales los más importantes son los al-

files enemigos (en este caso el de e4), como se expresó en nuestra regla general.

DIAGRAMA Nº37



22... **♖xc3!!**

23.gxh4 **...**

Si 23.♗xc3 sigue 23. ... ♗xe4+ 24.♕xe4 ♕xh2 mate.

23... **♖d2!!**

Con la doble amenaza 24. ... ♖xe2 y 24...♗xe4+.

24.♕xd2 **♗xe4+**

25.♕g2 **♖h3!!**

0−1

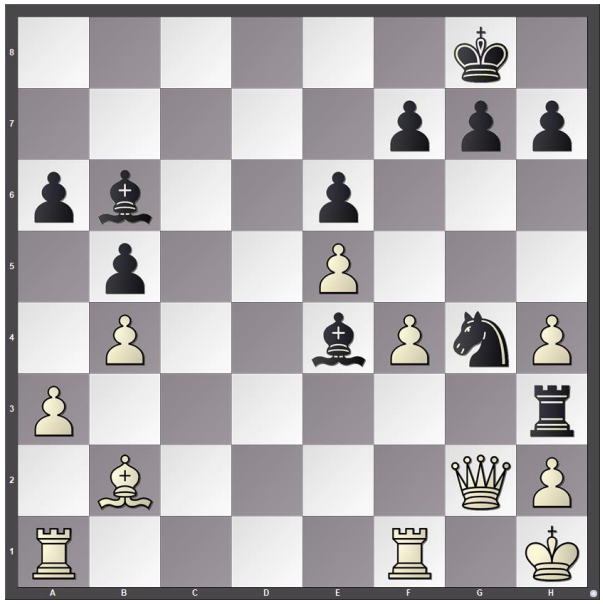
Rinden.

(Ver DIAGRAMA Nº38)

Las blancas no pueden evitar ya el mate.

Todo cuanto se ha dicho está encaminado a mostrar que es posible establecer una teoría de los ataques contra el rey, teniendo en cuenta las diferentes debilidades que presenta cada posición, para clasificarlas, con la sola excepción de la debilidad característica de la falta del peón h. No he pretendido reseñar la teoría completa porque todos estos ataques son demasiado conocidos por los aficionados y ellos mismos pueden completarla, ya que la tarea es fácil teniendo la idea esencial.

DIAGRAMA Nº38



No me he ocupado del caso en donde se han avanzado los peones h y f, dejando débil la casilla g6, en donde el enemigo puede ubicar una pieza.

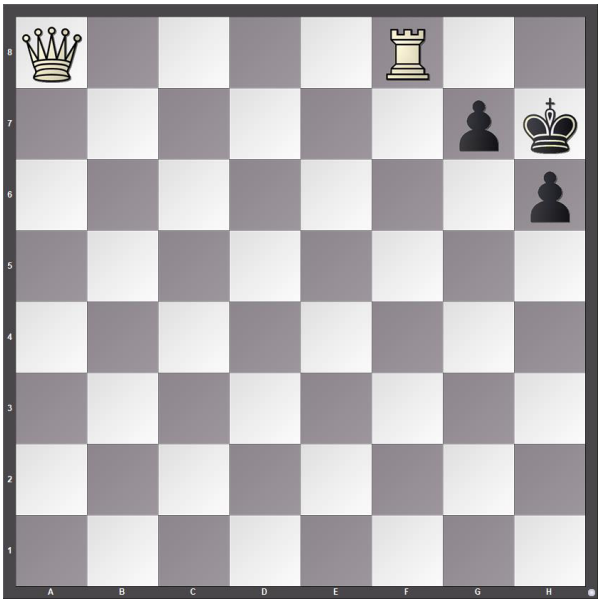
Además de los ataques por las columnas, existen también, aunque más raros, los ataques por las filas, siendo necesario para ello irrumpir en la séptima o en la octava horizontal.

Uno de los ataques más frecuentes tiene lugar cuando las piezas mayores han entrado en la octava fila para atacar al rey, que por lo general se halla en h7. Sólo para esta circunstancia voy a dar antes de finalizar una regla que, aunque fácilmente comprensible, es de un gran valor práctico.

Sabemos ya que es mejor situar la dama detrás de la torre para dominar la casilla de

escape f7. Veamos la analogía en la siguiente posición:

DIAGRAMA Nº39



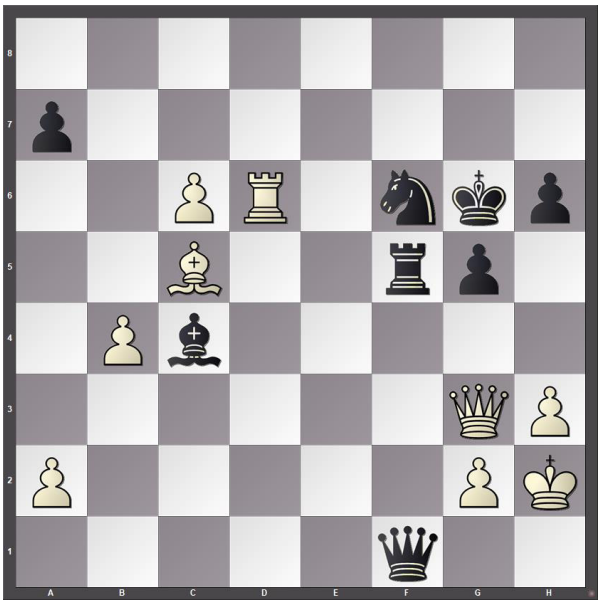
Tenemos la dama en la posición correcta, detrás de la torre, y por consiguiente hay que intentar el control de la casilla de escape (ahora g6) con 1.♕e8, amenazando el mate con la torre en h8.

Si, por el contrario, la dama estuviese delante de la torre, después de 1.♕h8+ ♔g6; la dama queda fuera de juego y sólo se dispone de la torre para proseguir el ataque.

He aquí un ejemplo:

En la partida Dr. Tartakower-Reti del Torneo de Viena, 1914, se llegó a esta posición en donde las negras tienen una pieza más a cambio de un peón pasado en sexta que es muy fuerte. La situación es difícil y las negras, a quienes corresponden jugar, solamente pueden ganar mediante un ataque.

DIAGRAMA Nº40



1... **♖d5!**
2.c7 **...**

A nada conduce una maniobra de tipo defensivo.

2. ... **♖xd6**
3.c8=♕ **♖d1**
4.♕f3 **...**

Si la dama va a cualquier otro lugar el negro gana mediante 4. ... ♕h1+ seguido de 5. ... ♘h5+, variante que impide la jugada del texto.

4... **♕h1+**
5.♔g3 **♕e1+**

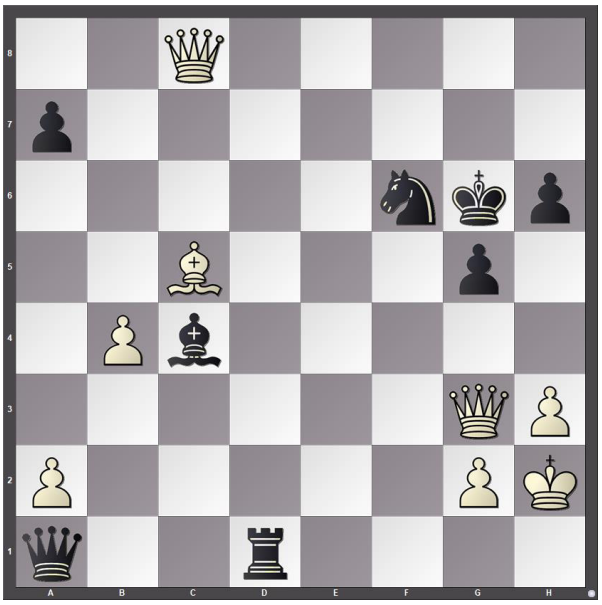
No es posible 5...♘h5+ a causa de 6.♕xh5+ ♔xh5 7.♕e8+ mate. Por tanto, para ganar hay que realizar una maniobra para poner la dama detrás de la torre.

6.♔h2 **...**

Claro que si 6.♕f2 se fuerza el mate con 6. ... ♕e5+.

6... **♕e5+**
7.♕g3 **♕a1!**

DIAGRAMA Nº41



Con 7...♖h1+ el negro ganaría una de las damas enemigas, pero la jugada del texto es mucho más fuerte porque no puede evitarse el mate.

Si en la jugada séptima en vez de 7.♕g3 se juega 7.g3 el negro gana mediante 7. ... ♗d5! 8.♕xd1 ♕b2+, etc.

8.♕d6 ...

La máxima resistencia se obtiene con el siguiente plan: 8.♕e3 ♖h1+ 9.♔g3 ♘h5+ 10.♔g4 ♕d1+ 11.♕f3 ♘f6+ 12.♔g3 ♕e1+; etc.

8... ♖h1+
9.♔g3 ♕c3+
10.♔f2 ♖f1#
0−1

CADENA DE PEONES

Se denomina cadena de peones al conjunto de peones avanzados cuyo objeto es restar terreno al adversario y someterlo a una posición restringida.

Sin embargo, no nos proponemos estudiar la posición restringida en general, sino solamente aquel caso en donde la posición restringida no está definitivamente apuntalada y existe la posibilidad de romper la cadena de peones opresora.

Con el fin de expresarnos con una mayor soltura, en todo caso las blancas serán las que formen la cadena de peones, correspondiendo a las negras defenderse contra dicha cadena.

Una cadena de peones es un arma de doble filo. Si se consigue su consolidación entonces se tiene la ventaja apreciable de disponer de más espacio vital, de más campo de acción. Pero si el negro logra romperla y liberarse de su presión abrumadora, entonces aparecen debilidades fatales en la posición blanca como consecuencia de los peones avanzados, y en la mayoría de los casos las consecuencias son irreparables. De aquí se deduce la siguiente regla:

Las negras deben tratar de romper la cadena de peones enemiga; pero sólo es recomendable esta ruptura cuando se puedan destruir los principales eslabones, es decir, eliminar aquellos peones blancos que en realidad ejercen presión sobre la posición negra.

En cambio, si las negras sólo consiguen abrir una línea sin destruir totalmente la cadena, sucederá que la opresión persiste y la línea abierta, más tarde o más temprano. favorecerá el juego blanco, porque teniendo mayor libertad de acción podrán tomar posesión de ella rápidamente.

En general las negras pueden romper ventajosamente una cadena de peones cuando ésta haya sido formada prematuramente, ya que el avance de los peones supone pérdidas de tiempo de desarrollo en el bando blanco, teniendo entonces las negras un juego más y mejor desarrollado.

En esta idea se basan los planteos modernos con las negras, que permiten y aun provocan la formación prematura de cadenas de peones, para después atacarlas con éxito. Como ejemplo vamos a analizar la defensa introducida por Alekhine en la moderna práctica magistral.

1.e4 **♘f6**
2.e5 **♘d5**
3.c4 **♘b6**
4.d4 **...**

Se ha establecido ya una cadena de peones que aprieta el juego negro, pero las negras pueden intentar su vulneración.

4. ... **d6**
5.f4 **...**

Para sostener la formación de la cadena de peones.

5. ... **dxe5**
6.fxe5 **♘c6**

Después de esto las blancas deben optar por ponerse a la defensiva. Lo natural sería 7.♘f3, pero ante la réplica 7. ... ♗g4, que mantiene la energía en el ataque, el blanco se ve en la necesidad de hacer una jugada menos natural.

7.♗e3 **♗f5**
8.♘c3 **...**

Tampoco ahora es oportuno 8.♘f3. Se ve claramente la falta que están haciendo los peones avanzados para defender los puntos débiles.

8. ... **e6**

Con el objeto de fijar el peón d blanco y que no pueda avanzar al ser atacado, consecuente con el plan de romper la cadena de peones.

9.♗e2 **...**

La dificultad en que se hallan las blancas para desarrollar su caballo es prueba suficiente de que la formación de la cadena de peones fue prematura. Contra 9.♘f3, a pesar de la pérdida de tiempo, la contestación hubiera sido 9. ... ♗g4 10.♗e2 ♗xf3 y las blancas para no perder el peón c deben seguir 11.gxf3 ♕h4+ 12.♗f2 ♕f4, con posición superior de las negras. En todas estas variantes resulta evidente la debilidad de los peones blancos.

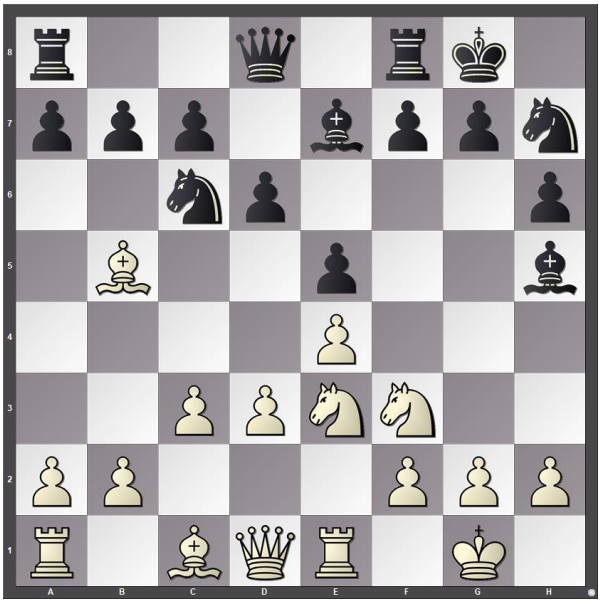
9... **♘b4**
10.♖c1 **c5**

Con lo cual la cadena de peones queda rota. De ella solamente eslabones aislados permanecen, que constituyen una debilidad permanente para el juego blanco.

Existen otras formas de aprovechar el avance prematuro de los peones para la formación de la cadena, pero se comprende que la estrategia de las negras debe tender siempre a la ruptura de dicha cadena a base de jugadas de iniciativa. Pero no a base de jugadas de desarrollo, porque quedarían oprimidas, ya que el blanco tendría tiempo necesario para solidificar el sostenimiento de su cadena de peones.

Veremos algunas partidas cuyo tema es precisamente la cadena de peones y las tentativas, felices o desafortunadas, de romperla. Para mayor claridad se han escogido partidas en donde se producen una misma forma de cadenas, caracterizadas por reconocer como vértices los peones e4 y g4, lo que impide que puedan romperse por medio del avance f4, no teniendo, por tanto, chances de contrajuego y manteniendo el juego negro expuesto al ataque, que puede prepararse con toda tranquilidad por el mayor campo de acción disponible para los efectivos atacantes. En una partida Capablanca-Marshall se llegó a la posición siguiente:

DIAGRAMA Nº42



1.g4 ...

Se establece la mencionada cadena de peones y el negro, que ha cometido algunas faltas en la apertura, no podrá romperla, quedando en desventaja.

1. ... ♗g6

2.♘f5 ...

Esta es la posición natural para un caballo cuando existe semejante cadena de peones. En caso de captura, se abriría peligrosamente contra el enroque negro la columna g.

2. ... h5

Esta y las siguientes jugadas constituyen la mala tentativa de romper la cadena de peones. El negro no se libera de los vértices molestos de la cadena (e4 y g4) y abre además en su perjuicio la columna h, beneficiándose la acción ofensiva del enemigo.

3.h3 hxg4

4.hxg4 ♗g5

5.♘xg5 ♘xg5

6.♔g2 ...

Para ocupar la columna h, de acuerdo con el principio que hemos establecido.

6. ... d5

Una buena jugada; las negras debieron preparar mejor este avance en lugar de 2. ... h5.

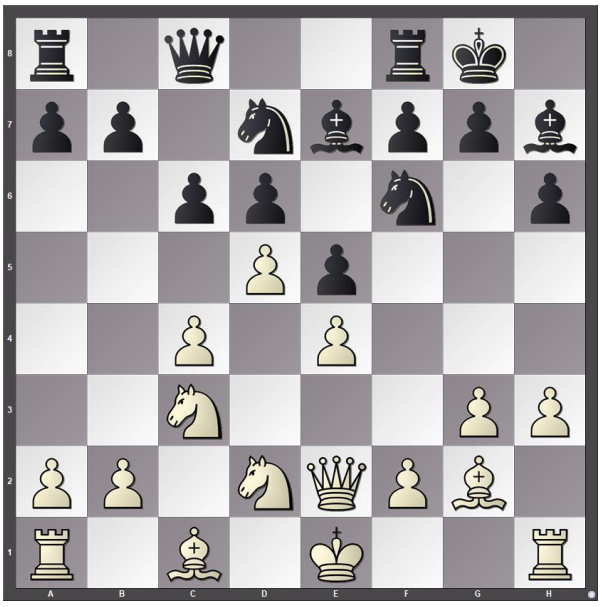
7.♕e2 ♖e8

8.♖h1 ...

Ahora se ve claramente la ventaja de la posición blanca, y el ataque sobre la columna h, abierta erróneamente por el enemigo. Este ejemplo ilustra el principio que hemos establecido y que repetimos: No debe intentarse vulnerar una cadena de peones cuando no existe la posibilidad de destruir los eslabones principales, es decir, eliminar aquellos peones blancos que en realidad ejercen la presión esencial sobre el juego negro. (En este caso concreto, los peones e4 y g4).

Veamos un nuevo ejemplo, con una forma hábil de romper la cadena de peones.

DIAGRAMA Nº43



A esta posición se llegó en la partida Grünfeld- Reti, y, lo mismo que en la Defensa Alekhine, las negras permitieron la for-

mación de una cadena de peones con objeto de mejorar su desarrollo y romper ventajosamente en el momento oportuno el juego blanco.

Parece que las negras se hallan oprimidas por la estranguladora cadena de peones blanca, y además el ♗h7 se halla fuera de juego; pero cuando el negro pueda avanzar su peón f, la posición quedará completamente liberada y el blanco, en cambio, presentará algunas debilidades. Por tanto, el blanco debe tratar de impedir que el enemigo realice su jugada liberadora f5.

1.♘f1 ...

Con objeto de situarse después en f5.

1. ... cxd5

Abre la columna c, que ahora no será una desventaja, porque, como se verá, el negro puede destruir los puntos esenciales de la cadena.

2.cxd5 ♘c5

Las blancas no pueden responder 3.♘e3 porque perderían el peón e.

3.g4 ...

La lucha entablada, de un lado para romper la cadena de peones y de otro para sostenerla, sólo depende de un tiempo, ya que si el blanco pudiera jugar ahora ♘g3 podrían situarlo en f5 e impedir definitivamente la tentativa negra. De aquí se deduce que el negro no puede preparar su ataque, sino realizarlo con la máxima prontitud.

3... b5

La captura de este peón, con el caballo o con la dama, sería a cambio de uno de los peones fundamentales de la cadena, con ventaja para el negro. La amenaza consiste en 4. ... b4, ganando el peón e.

4.♘g3 ...

Sigue su plan y defiende simultáneamente el peón atacado.

4... b4
5.♘d1 ♘xd5

Rompen el juego en el momento preciso, mediante una combinación. Caso de retrasar la ruptura un tiempo más, las blancas con 6.♘f5 cerrarían definitivamente la posición.

6.exd5 ♘d3+
7.♔d2 ♘f4
8.♕f3 ♕c2+
9.♔e1 ♘d3+

Recupera la pieza, quedando con ventaja material.

Partidas ilustrativas

Hemos escogido la presente partida para ilustrar este delicado punto de la estrategia porque Rubinstein fue un gran maestro para encontrar procedimientos largos y profundos contra la cadena de peones.

Blancas: Salwe
Negras: Rubinstein
Giuoco Piano

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗c4	**♗c5**
4.♘c3	**♘f6**
5.d3	**d6**
6.♗e3	**♗b6**
7.O−O	**♗g4**
8.♘d5	**♘xd5**
9.♗xd5	**O−O**
10.h3	**♗h5**
11.g4	**...**

El blanco cree llegado el momento oportuno para establecer la cadena de peones.

11. ...	**♗g6**
12.♔g2	**♕e7**

Preparación de la ruptura sin que el enemigo se aperciba.

13.♕e2	**♔h8**

Con objeto de facilitar al caballo la maniobra que sigue.

14.a4	**...**

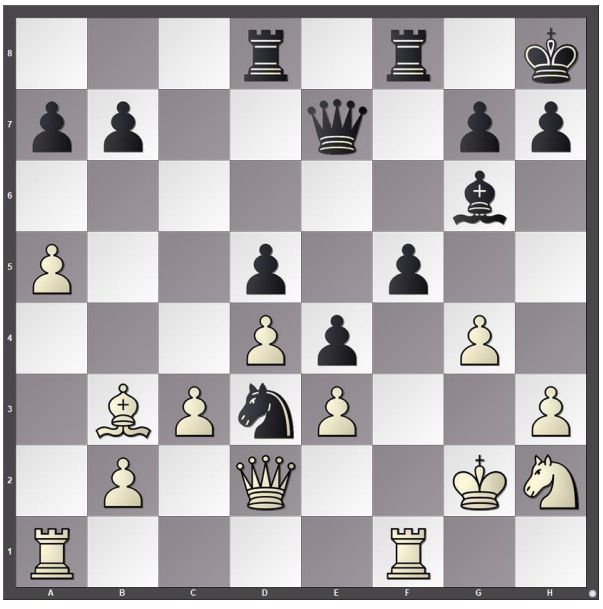
Falso concepto de la posición. La idea es, mediante el avance del peón a, forzar el cambio de alfiles para abrir la columna f. El blanco cree que, con la apertura de esta columna, dominando una vez más la casilla f5, la posición mejora, y sin embargo es un error, pues más tarde se comprobará lo necesario del peón f para defender en f3 los vértices e4 y g4 de la cadena.

14. ...	**♘d8**

Maniobra profunda cuya idea es llevar el caballo a c5 para atacar el peón 3 blanco con el avance del peón d. De esta forma las blancas se verán obligadas a cambiar se peón e por el peón d, perdiendo uno de sus vértices, y más tarde con el avance f5 quedará destruida la posición blanca.

15.a5	**♗xe3**
16.fxe3	**c6**
17.♗b3	**♘e6**
18.c3	**♘c5**
19.♗c2	**d5**
20.exd5	**cxd5**
21.♘h2	**e4**
22.d4	**♘d3**
23.♗b3	**♖ad8**
24.♕d2	**f5**

DIAGRAMA Nº44



Las blancas presentan ahora muchas

debilidades. Es una de las posiciones típicas que resultan cuando se consigue romper con éxito la cadena de peones que concedía a su bando un gran dominio de espacio vital.

25.c4 f4
26.cxd5 f3+
27.♔h1 ♕h4
28.♗c4 ♕xh3
29.♗xd3 exd3
30.♖f2 ♗e4
31.♖c1 ...

Las posibilidades de contrachances en el flanco de dama son anuladas por una combinación de las negras que fuerza la partida.

31. ... ♖f6

La amenaza es 32. ... ♖h6 seguido de 33. ... ♕xh2+ y 34. ... f2#.

32.♕b4 ...

Se opone a la citada amenaza, pues si 32...♖h6 33.♕e7.

32... d2
33.♖d1 ...

Si 33.♕xd2 ♖h6 34.♔g1 (para evitar el sacrificio 34...♕xh2+), 34. ... ♕g3+ 35.♔f1 ♖xh2 36.♖xh2 ♗d3+ 37.♕xd3 ♕xh2, etc.

33... ♕g3
34.♕e7 ...

Si 34.♕xb7 (o 34.♖dxd2), ♖h6 seguido de 35. ... ♖xh2+.

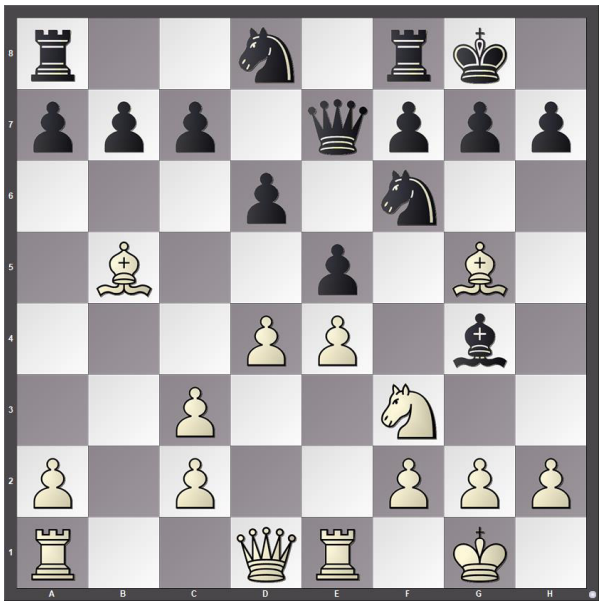
34... ♖c8
35.♖fxd2 ♕e1+
36.♖xe1 f2+
37.♕xe4 ...

En este momento las blancas tienen dama y caballo de ventaja; pero con la jugada que sigue el negro gana la partida

37. ... fxe1+
38.♔g2 ♕xd2+
0−1

En la partida Tarrasch-Rubinstein del Torneo de Ostrau, 1923, se llegó a la posición que sigue:

DIAGRAMA Nº45



1.h3 ...

Esta apertura ha seguido las mismas jugadas que otras muchas partidas y en este momento se decía que el negro debe continuar 1...♗xf3 porque en caso de 1...♗h5 las blancas con 2.g4 establecerían la cadena de peones, que parecía muy fuerte. Rubinstein demuestra que esto no es cierto, retirando su alfil en lugar de capturar el caballo.

1. ... ♗h5
2.g4 ♗g6
3.d5 ...

Con el objeto de evitar una maniobra similar a la vista en la partida Salwe-Rubinstein, sin embargo, el negro rompe la cadena por un procedimiento parecido, aunque un poco más largo.

3. ... c6

Obsérvese que aquí también todo depende de un tiempo, pues si las blancas pudiesen jugar ahora 4.c4 las negras no podrían ya liberar su posición.

4.♗c4 ♖c8

Obliga al cambio de peones, facilitando con ello la posibilidad del avance del peón d negro.

5.dxc6 bxc6
6.♗d3 ♘e6

La misma maniobra del caballo que en la partida anterior.

7.♗c1 ...

En la creencia que alejando este alfil se evita el avance del peón d negro.

7. ... ♘c5
8.♘d2 ...

No hay otra defensa del peón e.

8. ... h5

Una jugada muy profunda que parece estar en contra de los principios establecidos, ya que trata de romper la cadena en el punto de menor importancia, y además abre una columna que, según dijimos, será favorable al blanco. No obstante, la idea de esta jugada no es abrir la columna h, sino que forma parte de un amplio plan para romper los vértices principales de la cadena. Se trata de situar el caballo de f6 en g5, vía h7, sin que el blanco pueda desalojarlo con h4. El caballo desde g5 ataca el peón e4 blanco, controla f3 desde donde hay que defender el peón e, y desalquila la casilla f6 para la dama, preparando el avance f5 punto culminante del plan.

9.♗a3 ♘e6
10.♘c4 c5

Forzando el avance de este peón las blancas no han impedido el objetivo negro de romper la cadena con d4, aunque dificultan el Plan.

11.♗c1 ...

Para impedir que el caballo negro entre en f4.

11. ... hxg4
12.hxg4 ♘h7
13.♔g2 ♘hg5
14.f3 ♖cd8

Por fin el avance d5 ha quedado en capilla. Sólo puede impedirse con 15.♘e3 cediendo al enemigo la entrada en f4.

15.♘b2 ...

Con todas sus consecuencias era mejor 15.♘e3. El blanco creyó que con la jugada del texto se impedía 15...d5, pues en tal caso ganaría un peón. De esta forma se dispone del tiempo necesario para el avance c4 impidiendo definitivamente la liberación del negro. Pero esta idea es falsa, como se verá.

15... d5
16.exd5 ♖xd5
17.c4 ...

Con este lance las blancas creyeron ganar el peón e.

17. ... ♖d4

Ahora se comprueba el error. Si 18.♖xe5 ♕f6 19.♖e1 ♘f4+ 20.♗xf4 ♖xf4; atacando el caballo y al peón f con posición ganadora.

18.♗e3 ♖d6
19.♕e2 e4

Es notable la forma en que Rubinstein destruye la posición blanca con las mismas jugadas que en la partida anterior.

20.fxe4 ♘xe4
21.♕f3 ♘4g5
22.♕g3 ♕b7+

23.♔f1 **♖b6**
24.♘a4 **♗xd3+**
25.cxd3 **f5!**

El plan llega a su fin con éxito.

26.♗xg5 **fxg4+**
27.♔g1 **♘xg5**
28.♘xb6 **♘f3+**
29.♔f2 **♘xe1+**

Rinden.

EL GAMBITO DE DAMA

En un principio sólo se lamaba así a la apertura que comenzaba con 1.d4 d5 2.c4. En los textos más antiguos, al planteo que se inicia 1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4, se le denominaba apertura del peón de dama. y sin embargo es un Gambito de dama, por transposición de jugadas. En los últimos años se ha acostumbrado a designar como Gambito de dama a la apertura de peón dama en donde se realiza el avance c4, ya sea en segunda o en tercera jugada. Por esta razón, siguiendo la terminología usual, optamos por el título Gambito de Dama, para los planteos que se tratan en este capítulo.

El Gambito de Rey, como se sabe, tiende a dejar una posición latente en el centro, pero con algunas debilidades vulnerables, cosa que no ocurre en el Gambito de Dama, cuya finalidad estratégica es parecida, por cuanto el peón d se halla convenientemente protegido. A esta circunstancia se debe el extraordinario favor que goza en la actualidad entre los maestros.

Veamos su desarrollo:

1.d4 d5
2.c4 ...

Harto conocido es que las negras, caso de optar por 2. ... dxc4, no pueden defender el peón del gambito, por lo que en realidad no sería más que un cambio que resulta perjudicial, ya que representa una pérdida de tiempo, puesto que el blanco, al recuperar el peón eventualmente con ♗xc4, ponen económicamente en juego al alfil.

Ahora bien, en la presente posición las blancas amenazan adquirir una superioridad central mediante 3.cxd5 ♕xd5 4.♘c3. En consecuencia, las negras están obligadas a defender su peón d, bien con 2. ... e6, encerrando al alfil dama, bien con 2...c6 que no es jugada de desarrollo y además priva al caballo dama de su casilla natural c6.

Aquí se ve la analogía que existe entre las aperturas del peón rey y las del peón dama. En las primeras, tras 1.e5, e4, el peón fijado en e5 de las negras es el punto de ataque para el blanco (Ruy López). Y en las que ahora nos ocupa después de 1.d4 d5, el peón d negro brinda un objetivo favorable para el ataque. Consideremos primero la defensa con el peón e.

2. ... e6

Ya se ha construido la posición latente en el centro favorable a las blancas, toda vez que el bando contrario no puede alterarle sin caer en desventaja. En caso de un eventual ... dxc4, las blancas obtienen la consabida ventaja que proporciona la constelación de peones que yo llamo «Base Tarrasch», que es, en las aperturas de peón d, un peón blanco en d contra peón negro en e6, y en las aperturas de peón rey, un peón blanco en e4 contra uno negro en d6; estas posiciones, aun con nombres diferentes, responden a idénticas corrientes estratégicas.

Las negras, por tanto, deben hacer alguna jugada de desarrollo que más tarde les permita efectuar la jugada liberadora c4 o e4.

Si el negro. antes de cambiar los peones centrales. efectúa el contraataque c5, las blancas, respondiendo cxd5, pueden siempre aislar el peón d negro. De aquí que en este estado latente el negro debe procurar una aclaración en el centro por parte de las blancas amenazando la captura dxc4 en las condiciones óptimas para forzar que el blanco efectúe antes la captura cxd5 o el avance c5.

Pero las jugadas preparatorias para forzar al bando blanco a una decisión central son suficientes para que, una vez eliminada la tensión en el centro, las blancas obtengan una pequeña ventaja posicional al definir la situación indecisa que ofrecen los peones.

No quiero omitir una pequeña regla para el atacante en el gambito de dama, que, aunque tal vez parezca superflua, su observación y correcta aplicación considero más valiosa que el estudio de las variantes completas del «Handbuch», de Bilguer. Es la siguiente: Si el negro no comete un grave error estratégico, no existe razón para conseguir gran superioridad. Por tanto, no debe tratarse de conseguir una gran ventaja, sino contentarse con una pequeña ventaja que se presenta jugando correctamente al gambito de dama con blancas. Si se desprecia esta pequeña superioridad y se trata de violentar el juego, el blanco se hallará, cuando menos se lo espere, en franca inferioridad si el negro juega hábilmente. Volviendo a la partida, el blanco debe continuar en forma consecuente, aumentando la presión iniciada sobre el peón d negro.

3.♘c3 ♘f6
4.♗g5 ♗e7
5.e3 ...

La defensa del peón c se hace ya necesaria.

5. ... O–O

Antes de llevar a la práctica el plan negro, que, como dijimos, es forzar una definición central, es conveniente solidificar la defensa de la posición, siendo indistinto alterar las jugadas 5ª y 6ª.

6.♘f3 ...

Esta jugada y la siguiente persiguen una presión sobre las casillas e5 y c5 para entorpecer las jugadas negras liberadoras c5 o e5.

6. ... ♘bd7

El control sobre ambas casillas vitales.

7.♖c1 ...

También se juega 7.♕c2. Peor es 7.♗d3 a causa de 7. ... dxc4 8.♗xc4 c5, realizando la jugada liberadora.

7. ... c6

Hay que hacer jugadas de preparación, aun debilitándose, para forzar al blanco a una decisión central.

8.♕c2 a6

Jugada preparatoria con pérdida de tiempo. La idea es, caso de 9.♗d3, seguir con 9. ... dxc4 10.♗xc4 b5, seguida de 11. ... ♗b7, dando al alfil encerrado una magnífica diagonal. En este momento las blancas pueden obtener una pequeña ventaja, gracias a los tiempos perdidos con la preparación negra.

9.cxd5

Es evidente que el desarrollo blanco es mejor. Además, el flanco de dama negra está debilitado.

Con excepción de la primera, hemos realizado todas las jugadas negras que en

nuestro concepto corresponden a la posición, es decir, en primer Jugar la defensa precisa del centro y después la tentativa de forzar una aclaración central mediante la amenaza de liberación. En lugar de esto, las negras pueden perseguir otros objetivos, pero creo que cualquier forma de jugar cuyo objetivo no sea influir en el centro resulta errónea en esta apertura.

La Defensa Atkins

Este planteo, en nuestra opinión, es falso. Veamos:

1.d4	**e6**
2.c4	**d5**
3.♘c3	**♘f6**
4.♗g5	**♗e7**
5.e3	**♘e4**

Las negras no intentan realizar la jugada liberadora ...c5 o ...e5, sino que tratan de conseguir una libertad aparente por medio del cambio de piezas.

El error esencial de esta jugada estriba en que voluntariamente se abandona la lucha en rededor de d5 (objetivo del ataque blanco), por los que las blancas consiguen superioridad central.

6.♗xe7	**♕xe7**
7.cxd5	**♘xc3**
8.bxc3	**exd5**
9.♕b3	

Y después de c4 el blanco obtiene una clara ventaja en el territorio central.

La Defensa Cambridge-Springs

Pillsbury empleó este procedimiento, que ha sido ensayado muchas veces por el negro en los últimos años, consistente en aprovechar la ausencia del alfil dama blanco para atacar el flanco de dama.

1.d4	**d5**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**♘f6**
4.♗g5	**♘bd7**
5.e3	**c6**
6.♘f3	**♕a5**

Jugada de combinación. Además de la acción sobre el caballo dama, la dama puede influir sobre el alfil dama. Sin embargo, parece que las combinaciones no son completas y que las blancas con la jugada más usual 7.♘d2 obtienen ventaja posicional como consecuencia del intento negro de trasladar la lucha del centro al flanco de dama.

Pero las blancas no tienen necesidad de entrar en el juego de combinación, ya que en este terreno pueden originarse fácilmente sorpresas, y en varias ocasiones se han encontrado recursos para las negras en variantes de este planteo consideradas favorables al blanco con anterioridad, y aunque estos recursos no sean infalibles resulta difícil refutarlos en la marcha.

Lo más prudente para el blanco es, pues, de acuerdo con nuestro principio, asegurar una pequeña ventaja mediante

7.cxd5	**...**

Si el negro toma este peón con el caballo imposibilita la amenaza ♘e5, y si captura con peón, obstaculiza la acción de la dama contra el alfil. En ambos casos el ataque negro contra el caballo es fácil de parar, por lo que 6. ... ♕a5 resulta solamente una pérdida de tiempo favorable al blanco.

Una Variante de Capablanca

Solamente una vez ha sido jugada la variante que sigue:

1.d4	**d5**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**♘f6**
4.♗g5	**♘bd7**
5.e3	**♗b4**

Capablanca planteó una vez, pero sólo una vez. esta variante, cuya idea consiste en continuar el ataque contra el flanco de dama con 6...c5. Como la jugada del texto no contribuye al objetivo central de la lucha, las blancas obtienen pronto una pequeña pero clara ventaja posicional, evitando complicaciones ofuscantes con

6.cxd5	**exd5**
7.♘f3	

Si las negras insisten en su avance c5, solamente lograrán aislar su peón d. Y si renuncian a dicha continuación agresiva, entonces el alfil de b4 está mal ubicado y tendrá que perder un tiempo en retirarse.

La Defensa Eslava

Consideramos ahora la segunda defensa básica contra el gambito de dama, o sea 2. ... c6. Sus dos únicos objetivos son: desarrollar el alfil dama antes de jugar e6, o preparar la captura del peón c para defenderlo eventualmente con b5.

Examinaremos solamente estas dos intenciones.

I

1.d4	**d5**
2.c4	**c6**
3.♘c3	**♘f6**

Completamente erróneo sería 3...♗f5 a causa de 4.cxd5 cxd5 5.♕b3, ganando un peón.

4.♘f3	**♗f5**
5.cxd5	

Y ahora si 5. ... ♘xd5 se cede el centro al blanco, y si 5...cxd5 6.♕b3, con desagradable presión.

II

Hace algunos años se ha puesto en boga, siguiendo el ejemplo del Dr. Alekhine, la aceptación del gambito para defenderlo con b5. Especialmente el doctor Lasker se ha mostrado partidario de este sistema, que puede ofrecer serias dificultades al blanco si no juega con exactitud.

1.d4	**d5**
2.c4	**c6**
3.♘c3	**♘f6**
4.♘f3	**dxc4**
5.e3	**b5**
6.a4	**b4**

La jugada de Alekhine. Continuar la defensa del peón c es un error que no interesa demostrar aquí, porque puede verse en cualquier tratado de aperturas.

7.♘a2	**...**

La precaria situación de este caballo es la verdadera idea de la variante. Cierto que el esquema de peones negros en el flanco de dama es mal o, pero, en cambio, las blancas tendrán dificultades para desembrollar su juego. En caso de 7.♘b1 para poner en juego el caballo, vía d2, entonces se defiende el peón con juego ventajoso, 7. ... ♗a6 8.♘bd2 ♕d5 9.♕c2 b3 10.♕c3 ♘e4, etc. Para recuperar el peón las blancas pueden jugar 8.♘fd2, pero entonces la jugada

7.♘b1 no tiene objetivo y el negro logrará una buena partida, como ocurrió en el encuentro Grünfeld-Tarrasch, del torneo de Marisch-Ostrau.

7... e6
8.♗xc4 ♘bd7

Según la experiencia, parece que en esta posición la dificultad blanca para organizar la mala ubicación de sus piezas compensa el pobre esqueleto de los peones negros en el flanco de dama.

Podría entonces decirse que esta defensa es satisfactoria para el negro, pero existe un punto vulnerable en la posición de las negras, que es la casilla c5. Varias veces se ha dicho y demostrado la ventaja de explotar estos puntos débiles mediante la colocación de un caballo, por lo que en vez de 8.♗xc4, el primer jugador puede obtener ventaja, en mi opinión, jugando 8.♘e5.

III

A pesar de la variante anterior, las blancas pueden obtener una pequeña pero segura ventaja, de acuerdo con nuestro principio del capítulo anterior. Los riesgos que el blanco corre en este planteo nacen del afán de entrar en el juego de combinación sin necesidad, en busca de una rápida definición. Más seguro y sencillo es cambiar los peones en el momento preciso en que las negras amenacen algo serio. Por ejemplo:

1.d4 d5
2.c4 c6
3.♘c3 ♘f6
4.cxd5! cxd5
5.♘f3 ♘c6

Se ha llegado a una posición simétrica. Podría creer que la ventaja de salida no fuera mayor que en la variante del cambio de la defensa francesa. Lo mismo en dicha variante que aquí, solamente hay una columna abierta y ninguno de los contendientes puede abrir el juego con e4 sin caer en desventaja. No obstante, existe una gran diferencia si se compara con la mencionada variante de la defensa francesa, ya que después de 1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5, los dos alfiles de ambos bandos están libres. En cambio, en la posición del texto cada jugador tiene la desagradable posibilidad de encerrarse el alfil dama si se ve forzado a realizar la jugada e3 (e6) antes de ponerlo en juego. Por eso aquí la posición es más compleja y el tiempo de salida tendrá gran importancia. Por esta razón la variante simplificadora del texto ha sido favorita de Marshall y de Capablanca en sus últimos tiempos.

6.♗f4 ...

Si las negras quisieran seguir la simetría con la réplica 6...♗f5, las blancas se valdrían de la ven taja de salida mediante 7.♕b3. Por eso deberán seguir con

6. ... e6

Después de lo cual, al quedar encerrado el alfil dama negro, las blancas consiguen una pequeña pero evidente ventaja.

Los Gambitos de Rey y Dama

Es interesante comparar el gambito de rey con el gambito de Dama con el fin de establecer la relación estratégica quo pueda existir entre ambos y determinar, siquiera sea brevemente, la eficacia de ambas líneas de juego.

La idea del gambito de dama es idéntica al del gambito de rey; en los dos se

persigue la misma intención, aunque en el primero las jugadas se realizan en circunstancias más favorables.

Hay dos métodos defensivos principales contra el gambito de rey:

El primero consiste en aceptar el peón y luego realizar la jugada liberadora, que es el mismo que hemos tratado con referencia al gambito de dama.

El segundo tiene lugar cuando se juega 2. ..., d5, conocido con el nombre de contragambito Falkbeer. Esta variante conduce a un juego abierto completamente, en el cual la ventaja de salida tiene poca importancia, ya que el blanco ha jugado e4, que no es de desarrollo, y además debilita la posición del rey, cosa que no ocurre con este método en el gambito de dama, en donde la posición del rey blanco no se ha debilitado.

El Contragambito Albín

A menudo se ha ensayado esta variante, análoga en su idea estratégica al contragambito Falkbeer.

1.d4	**d5**
2.c4	**e5**
3.dxe5	**d4**

Esta variante es mucha más débil que el contragambito Falkbeer, principalmente porque el peón d presionante no ejerce su acción sobre el flanco de rey, sino sobre el de dama, y las blancas, en consecuencia, no tienen obstáculos ni para desarrollar su ala de rey ni para enrocarse, como sucede en el Falkbeer.

4.♘f3	**♘c6**
5.♘bd2	

El blanco podría enrocarse sin dificultad mediante 5.g3 y 6.♗g2. Si el negro quiere obtener algún ataque compensador del peón entregado, tendrán que realizar el enroque largo, dando lugar a un contrajuego por lo menos de la misma intensidad que el negro. Dejamos de ocuparnos de esta variante, que, durante los últimos años, y tal vez con razón, ha sido completamente abandonada.

PARTIDAS EJEMPLARES

Teplitz-Schunau, 1922

Blancas: Reti
Negras: Wolf
Gambito de Dama

1.d4	**d5**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**♘f6**
4.♗g5	**♗e7**
5.e3	**O−O**
6.♘f3	**♘bd7**
7.♖c1	**c6**
8.♕c2	**a6**
9.c5	**...**

Esto sería bueno si se pudiese mantener el juego negro restringido. Las negras demuestran que esto no es posible.

9. ...	**e5!**
10.dxe5	**...**

Como las blancas no pueden sostener este peón, con la jugada del texto admite la equivocación de su planteo. Es mejor 10.♗e2 e4 11.♘e5, con una lucha tenaz, en la que el blanco atacaría el flanco de dama y el negro el ala de rey, que en condiciones iguales resulta más efectivo, pero en la posición del juego, el desarrollo blanco del flanco de dama es superior a la del negro en el otro flanco, y además el peón a negro constituye un punto de iniciativa para el ataque del blanco.

10...	**♘g4**
11.♗xe7	**...**

El ensayo 11.♗f4 para sostener el peón e es inferior a causa de la réplica 11. ... f6!

11...	**♕xe7**
12.♘a4	**...**

Incurren en el error de atacar el flanco sin asegurar antes el centro. Mejor hubiera sido mantener centralizado el caballo y jugar 12.b4.

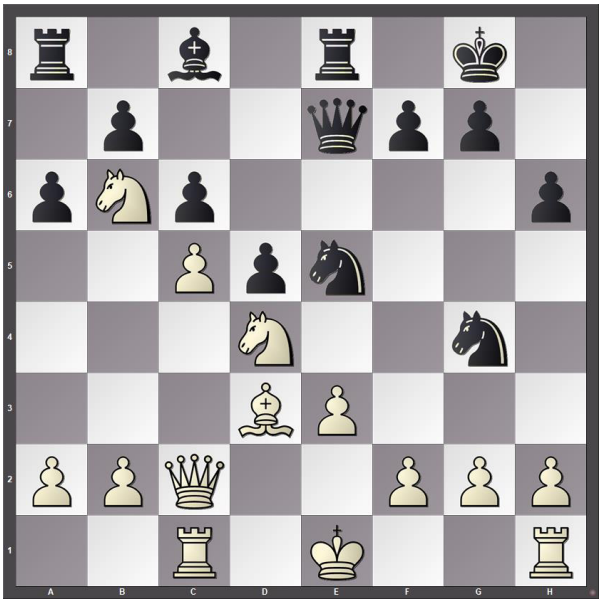
12...	**♖e8**
13.♗d3	**h6**
14.♘d4	**...**

Aquí o a más tardar, en la jugada siguiente, las blancas debieron enrocar. Al omitir este lance de seguridad las negras deciden la lucha mediante un bonito sacrificio.

14. ...	**♘dxe5**
15.♘b6	**...**

En esta posición se produce la brillante combinación que fuerza la victoria.

DIAGRAMA Nº46



15. ...	**♘xf2!!**
16.♗h7+	**...**

Los análisis que se insertan a continuación demuestran los riesgos inminentes a la captura del caballo: 16.♔xf2 ♘g4+ 17.♔g3 ♕e5+ 18.♔h4 ♕g5+ 19.♔h3 ♘xe3+ y

mate a la siguiente. Si en vez de 17.♔g3 se juega 17.♔e1, entonces la continuación es 17. ... ♕xe3+ 18.♘e2 (18.♗e2 ♕f2+ y 19. ... ♕xd4+), 18...♗f5 19.♗xf5 (19.♖d1 ♕f2+ 20.♔d2 ♖xe2+ gana), 19...♕f2+ 20.♔d2 (20.♔d1 ♘e3+) 20...♖xe2+ 21.♔c3 ♕xc5+ y el negro gana.

16... **♔h8**
17.O−O **...**

Dada las circunstancias, lo mejor.

17. ... **♘fg4!**
18.♘xa8 **♘xe3**
19.♕e2 **...**

Con esto las negras tienen una partida fácil. Era mejor sostener el ♘d4 con 19.♕c3.

19... **♘xf1**
20.♗b1 **...**

Con la Dama en c3 se podría haber jugado ahora 20.♗f5, aprovechando que el caballo negro no tiene retirada. En cambio, ahora, gracias a la desprotección del caballo blanco de 4D, el caballo negro dispone de una retirada ventajosa.

20... **♘xh2**

La superioridad material negra es suficiente para justificar la rendición blanca. No obstante, dada la energía con que Wolf conduce el final, la lucha resulta grata aún.

21.♘b6 **...**

Está claro que si 21.♔xh2 sigue 21. ... ♕h4+ y 22. ... ♕xd4+.

21... **♘ef3+**
22.gxf3 **♕g5+**
23.♔xh2 **♖xe2+**
24.♘xe2 **♕e5+**
25.♘g3 **♕xb2+**
26.♖c2 **♕xb1**
27.♖e2 **♗e6**
28.f4 **g6**
29.♘a8 **h5**
30.♘c7 **h4**
31.♘h1 **♕d3**
32.♖f2 **♗f5**
0−1

Rinden.

Karlsbad, 1923

Blancas: Grünfeld
Negras: Alekhine
Gambito de Dama

1.d4 **♘f6**
2.c4 **e6**
3.♘c3 **d5**

En el Gambito de dama, como en las restantes aperturas cerradas. las tempranas sorpresas tácticas sólo se presentan en contadas ocasiones, por lo que el orden de jugadas puede alterarse sin consecuencias.

4.♗g5 **♗e7**
5.♘f3 **♘bd7**
6.e3 **O−O**
7.♖c1 **c6**
8.♕c2 **a6**

Preparándose a cambiar los peones tan pronto el blanco juegue su alfil rey con el fin de ganar un tiempo y poder continuar con ..., b5 y ..., c5, con lo que se libera al alfil dama —el parto laborioso— de su encierro. El abandono del centro que se produce con el cambio de peones es un mal pasajero, ya que el blanco no puede impedir luego la jugada liberadora ..., c5.

9.a3 **...**

La lucha por el famoso tiempo. Las blancas no quieren desarrollar su alfil rey, y

recurre a otras jugadas en espera de que el negro cambie y le regale un tiempo.

No obstante, la tentativa blanca es inútil, ya que el negro está enrocado y dispone de buenas jugadas de espera. Por eso es mejor para el blanco abandonar esa lucha y jugar simplemente 9. ♗d3, ya que el negro, con la intención de liberarse de la presión central, ha tenido que realizar algunas jugadas que en realidad son pérdidas de tiempo.

La idea de 9.a3, inventada por Grünfeld, es llevar el alfil rey a b1 por c4 y a2, y comenzar así el ataque contra el rey enemigo. Pero este plan está en contra de nuestro principio: no iniciar ataques de flanco mientras se mantenga indecisa la acción en el centro.

Esta partida es una refutación de la idea grünfeldiana, puesto que las negras llegan a tener mejor juego por su ventaja en el centro y la falta de peligro en el ataque blanco.

9...	**h6**
10.♗h4	**♖e8**
11.♗d3	**...**

Al fin las blancas ceden en la lucha por el tiempo.

11. ...	**dxc4**
12.♗xc4	**b5**
13.♗a2	**c5**
14.♖d1	**...**

Algo mejor es 14.O−O. Sin embargo. se evidencia pronto la ventaja del negro.

14...	**cxd4**
15.♘xd4	**♕b6**
16.♗b1	**♗b7**

Esta es la jugada que el blanco había pensado impedir con 14.♖d1. Su cálculo era 17.♘dxb5 axb5 18.♖xd7 17, etc. Sin embargo, Grünfeld ve ahora que si 17.♘dxb5 seguiría 17...♕c6! Esta misma observación vale para la jugada siguiente.

17.O−O	**♖ac8**
18.♕d2	**♘e5**
19.♗xf6	**♗xf6**
20.♕c2	**g6**
21.♕e2	**♘c4**
22.♗e4	**...**

Para impedir la amenaza negra 22...♘xa3.

22. ...	**♗g7**
23.♗xb7	**♕xb7**
24.♖c1	**...**

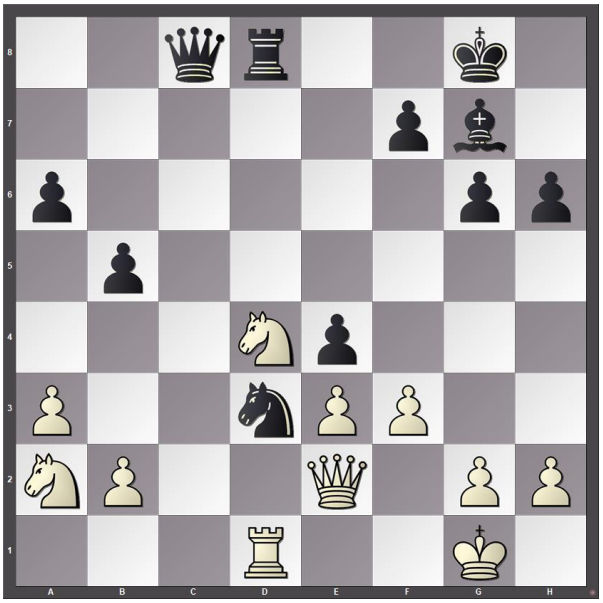
Nuevamente hay que impedir la amenaza 24...♘xa3.

24. ...	**e5!**

Fortificando la posición al procurar un punto fuerte para el caballo en d6.

25.♘b3	**e4**
26.♘d4	**♖ed8**
27.♖fd1	**♘e5**
28.♘a2	**♘d3**
29.♖xc8	**♕xc8**
30.f3	**...**

DIAGRAMA Nº47



Esta jugada brinda al negro la oportunidad de una combinación brillante. De todas formas, la situación negra es muy superior.

30. ... **♖xd4!**

31.fxe4 **...**

Si 31.exd4 ♗xd4+ 32.♔f1 ♘f4, seguido de 33. ... ♕c4+, etc.

31... **♘f4!**

32.exf4 **♕c4!!**

La clave de la asombrosa combinación. El blanco pierde, al menos, una pieza.

33.♕xc4 **♖xd1+**

34.♕f1 **♗d4+**

0−1

Rinden.

EL PEÓN DAMA AISLADO

A fin de darle una mayor extensión, he omitido en el capítulo anterior la Defensa Tarrasch para tratarla aquí por separado.

Tiene lugar después de las jugadas iniciales.

1.d4	**d5**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**c5**

En este momento el blanco puede dejar aislado el peón d adversario, siguiendo de la siguiente manera:

4.cxd5	**exd5**

Igualmente puede lograrse este resultado en otros planteos, que citaremos de pasada, ya que la estrategia a seguir es similar en todos los casos.

En la Defensa Siciliana, siguiendo la variante en donde el negro juega prematuramente d5, se obtiene el aislamiento del peón:

1.e4	**c5**
2.♘f3	**e6**
3.d4	**d5**
4.exd5	**exd5**

Igualmente, en la Defensa Francesa existe la posibilidad después de:

1.e4	**e6**
2.d4	**d5**
3.♘c3	**c5**
4.exd5	**exd5**

La desventaja del peón aislado consiste en que la casilla que tiene delante llega a ser un punto fuerte para el enemigo, dado que la pieza que sitúe en ella no puede ser atacada con ningún peón.

Pero aquí el peón aislado no es uno cualquiera, sino precisamente el peón d, y por ser un peón central goza de una complejidad más.

Es débil por estar aislado, pero es fuerte por ser central.

En todos los casos observamos que una de las ventajas del peón d aislado es tener la «base Tarrasch», que proporción a mayor espacio y además puede ser un punto eficaz de apoyo para un caballo ubicad o en e4 o c4, aunque se traduce en una preocupación porque tiene que ser defendido por piezas mayores.

Ahora bien, puestas en una balanza las ventajas y desventajas, resulta que estas últimas pesan más.

Aunque el doctor Tarrasch, fanático de sus ideas, sostenga que el peón d aislado es una ventaja para su poseedor, trataré de demostrar su inconsistencia con el siguiente ejemplo de valor notable, por tratarse de una partida disputada entre grandes maestros de la escuela clásica.

Blancas: Rubinstein
Negras: Marshall
Defensa Tarrasch

1.d4	**d5**
2.♘f3	**c5**
3.c4	**e6**

4.cxd5 exd5
5.♘c3 ♘c6
6.g3 ♘f6
7.♗g2 ...

Esta es la posición normal de la famosa variante Rubinstein en el gambito de dama, contra el peón d aislado de la Defensa Tarrasch, tan analizada en los últimos años.

El propio Rubinstein, a quien se debe esta línea de juego, censura la escuela hipermoderna porque a menudo utiliza el fianchetto, el cual debilita algo la posición. Pero este concepto sólo es correcto para las aperturas de rey, ya que la casilla f3 queda débil. Pero en los planteos de dama la debilidad de h3 es de menor consideración, por estar lejos del centro, y porque una jugada de peón que controle nuevas casillas sin producir la menor debilidad no puede encontrarse en el tablero de ajedrez.

Cuando el peón rey se encuentra en su casilla de origen puede jugarse g3, ya que no origina debilidades que puedan ser consideradas como tales, ya que f3 se halla debidamente protegida. Solamente el avance conjunto del peón 3 y del peón g deja un hole en f3.

En la variante Rubinstein, en donde el blanco no tiene la menor intención de movilizar el peón e, el fianchetto en este flanco está perfectamente encuadrado dentro de las más exigentes normas estratégicas.

7. ... cxd4

Para jugar el alfil rey sin perder tiempo. Durante algún tiempo se jugó 7...♗e7 8.O−O ♗e6 9.dxc5 ♗xc5 10.♘a4 (para posesionarse de la casilla fuerte d4), ♗e7 11.♗e3, con objeto de continuar 12.♗c5, debilitando las casillas negras centrales del enemigo.

8.♘xd4 ♗c5
9.♘b3 ♗b4
10.O−O ♗xc3
11.bxc3 O−O
12.♗g5 ♗e6
13.♘c5 ♕e7
14.♘xe6 fxe6

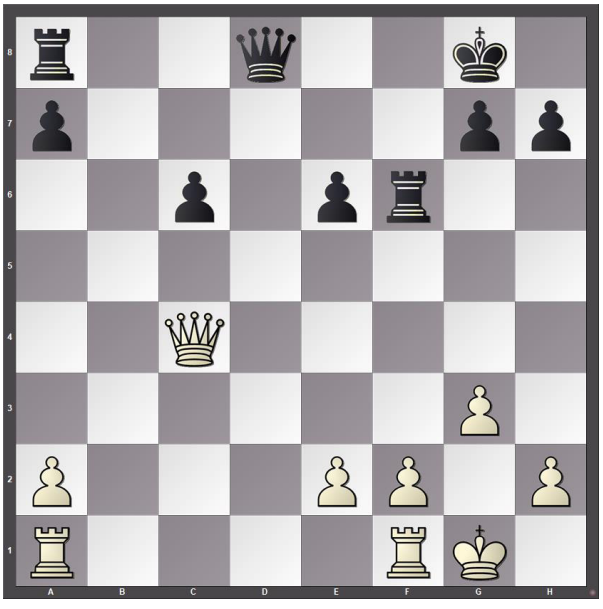
Aunque aparentemente el cambio efectuado refuerza el centro de las negras, en realidad responde plenamente a la idea de la variante Rubinstein.

15.c4 ...

No sólo elimina su peón aislado, sino que debilita y aísla todos los contrarios. Ahora se ve la importancia del alfil desarrollado en fianchetto, principalmente por su acción sobre el centro.

15. ... dxc4
16.♗xc6 bxc6
17.♕d4 ♕d8
18.♗xf6 ♖xf6
19.♕xc4 ...

DIAGRAMA Nº48



Las blancas no sólo han recuperado el peón, sino que han dejado dos peones débiles al adversario, cuya explotación realiza en forma impecable.

19. ...	**♕d5**
20.♖ac1	**♖af8**
21.e4	**♕h5**
22.f4	**...**

Malo sería 22.♕xc6 ♖h6 23.h4 g5, etcétera.

22...	**♕a5**
23.e5	**♖h6**

La posición de esta torre es extraordinariamente desgraciada por hallarse fuera de juego. El resto de la partida se comprende fácilmente y no precisa comentario.

24.♖c2	**♕b6+**
25.♔g2	**♖d8**
26.♖ff2	**♖c8**
27.♖fd2	**♔h8**
28.♖d6	**♕b1**
29.♖xc6	**♖g8**
30.♖c8	**♕b7+**
31.♔g1	**♕b6+**
32.♕c5	**♕xc5+**
33.♖2xc5	**g5**
34.♖xg8+	**♔xg8**
35.fxg5	**♖h5**
36.h4	**h6**
37.gxh6	**♖xh6**
38.♖c8+	**♔g7**
39.♖c7+	**♔g6**
40.♖xa7	**♔f5**
41.♖a5	**♖h8**
42.♔g2	**♖b8**
43.♔h3	**♖b1**
44.♖a3	**♖h1+**
45.♔g2	**♖a1**
46.♖f3+	**♔xe5**
47.♖f2	**♔d4**
48.h5	**♖c1**
49.h6	**e5**
50.g4	**e4**
51.h7	**♖c8**
52.g5	**e3**
53.g6	**exf2**
54.g7	**♔e3**
55.g8	**♔e2**
56.♕e6+	
1−0	

Abandonan.

Blancas: Reti
Negras: Kostic
Defensa Siciliana

1.e4	**c5**
2.♘f3	**e6**
3.d4	**d5**

Una variante original de Marshall, que crea un peón d aislado similar al que se origina en la Defensa Tarrasch.

4.exd5	**exd5**
5.♗e2	**...**

Contra el peón d aislado el alfil rey debe ser desarrollado por fianchelto, o a e2 cuando se ha avanzado el peón e, como en este caso, pero no a d3, porque obstruye la acción de la dama.

El fianchetto de rey sería ahora malo por las razones ya expuestas y porque el peón d aislado se convertiría en el punto fuerte de que hace alarde el doctor Tarrasch. Veamos un ejemplo en la partida Thomas-Reti: 1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 ♘f6 4.♗g2 e6 5.♘ge2 d5 6.exd5 exd5 7.d4 cxd4 8.♘xd4 ♗e7 9.O−O O−O 10.♖e1 ♗g4 11.♕d3 ♕d7 12.a3 ♖fe8 13.♘ce2 ♘e5

14.♕b3 ♗c5 15.♗e3 ♘c4 16.♘f4 ♘e4, y el peón d aislado es un formidable punto de apoyo para la posición de las negras.

5. ...	**♘f6**
6.O−O	**♗e7**
7.dxc5	**O−O**
8.♘bd2	**...**

Pero no 8.♘c3, ya que lo correcto es colocar un caballo en d4, pero no atacar al peón d aislado.

8. ...	**♗xc5**
9.♘b3	**♗e7**
10.♗g5	**h6**
11.♗h4	**♘c6**
12.c3	**♗e6**
13.♘fd4	**...**

No 13.♘bd4, porque las blancas se reservan la posibilidad del avance f3 si el caballo f6 negro trata de instalarse en e4.

13...	**♘e4**
14.♗xe7	**♕xe7**
15.♗d3	**♘c5**

En caso de 15...f5 sigue 16.♖e1 y 17.f3.

16.♗c2	**♘xb3**
17.axb3	**♘xd4**
18.♕xd4	**...**

Además del peón aislado las negras tienen un alfil malo a consecuencia de ese mismo peón.

18. ...	**a6**
19.f4	**♕f6**
20.♕xf6	**gxf6**
21.♖ad1	**f5**

Esta jugada es necesaria contra la amenaza 22.f5; pero el alfil negro ha quedado inutilizado para el ataque.

22.♖d4	**♔g7**
23.♗d1	**♖ac8**
24.♗f3	**♖c5**
25.b4	**♖b5**
26.♖a1	**...**

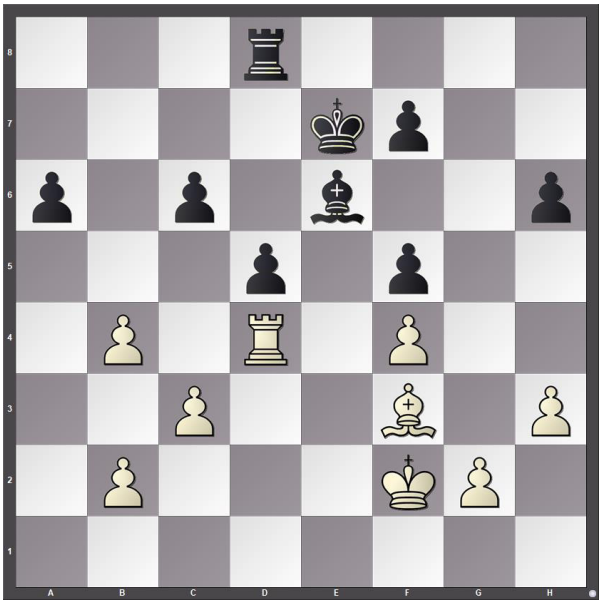
Para impedir que el negro reaccione con 26...a5.

26. ...	**♖c8**
27.♔f2	**♔f6**
28.♔e3	**♔e7**
29.h3	**♔d6**
30.♗e2	**♖b6**
31.♖a5	**♔e7**
32.♗f3	**♖g8**
33.♔f2	**♖d8**

El negro se ha defendido hábilmente. Si ahora 34.♗xd5 ♖bd6; y las negras lograrían tablas.

34.♖c5	**♖c6**
35.♖xc6	**bxc6**

DIAGRAMA Nº49



La consolidación del centro ha significado para el bando negro el peligroso traslado de la debilidad al peón a.

36.♖d1	**♖b8**
37.♖a1	**c5**

La última tentativa, ya que el juego

pasivo llevaría al negro rápidamente a una posición perdida: 37...♖b6 38.♔e3 ♔d6 39.♔d4 f6 40.♗e2 ♗c8 41.♗d3, etc.

38.bxc5	**♖xb2+**
39.♔e3	**♖b5**
40.♔d4	**a5**
41.♖a2	**...**

Claro que si 41.♗e2 el negro se defiende con 41. ... ♖b2.

41...	**♔d7**
42.♗e2	**♖b1**
43.♖xa5	**♖b2**
44.♗f3	**♖d2+**
45.♔e3	**♖c2**
46.♔d3	**♖b2**
47.♖a6	**♔c7**
48.♖d6	**♖b1**
49.♔d4	**♖e1**
50.♗xd5	**♖e2**
51.g3	**♖e1**
52.c4	**h5**
53.♖a6	**♖d1+**
54.♔e5	**♖e1+**
55.♔f6	**♖e3**
56.♖a7+	**♔d8**
57.♖a8+	**♔d7**
58.♖g8	
1−0	

Abandonan.

DEFENSA MODERNA CONTRA 1. d4

Cuantas defensas hemos considerado contra la apertura del peón d se basan en la idea de ocupar con un peón rápidamente el centro del tablero para impedir en forma directa que el blanco logre ventaja.

Pero la Defensa Alekhine ha puesto de manifiesto que el negro no tiene que apresurarse a tomar posesión del terreno central porque si el blanco pretende una supremacía de espacio con el avance de sus peones, prontamente dará oportunidad al enemigo de oponerse ventajosamente a la prematura cadena de peones. También se ha comprobado que el avance de los peones centrales de las negras es el que precisamente brinda al blanco la oportunidad de abrir el juego y aumentar su ventaja, ya que los peones negros quedan fijados.

Por tanto, el negro debe abandonar estas antiguas jugadas de peones y amoldar el espíritu de la apertura al método moderno utilizando movimientos que no fijan los peones, pero in fluyen en el centro. Estas jugadas pueden considerarse como un bombardeo sobre el centro desde los flancos antes de tomar la decisión más conveniente de solidificar el centro con d4 o abrir líneas mediante c5 o e5.

Veamos unos ejemplos de estas defensas modernas:

Blancas: Reti
Negras: Tarrasch

1.d4	**♘f6**
2.♘f3	**d6**
3.♗f4	**♗g4**
4.♘bd2	**♘bd7**
5.h3	**♗h5**
6.c3	**c6**
7.♕b3	**♕c8**
8.e3	**♘b6**
9.♗d3	**♗g6**
10.♗xg6	**hxg6**
11.♘g5	**d5**

DIAGRAMA Nº50

Como puede verse, el negro fija su peón d solamente después de cambiar los alfiles de casillas blancas. La consecuencia

es que el negro tiene ahora el mejor alfil y con él una ventaja duradera.

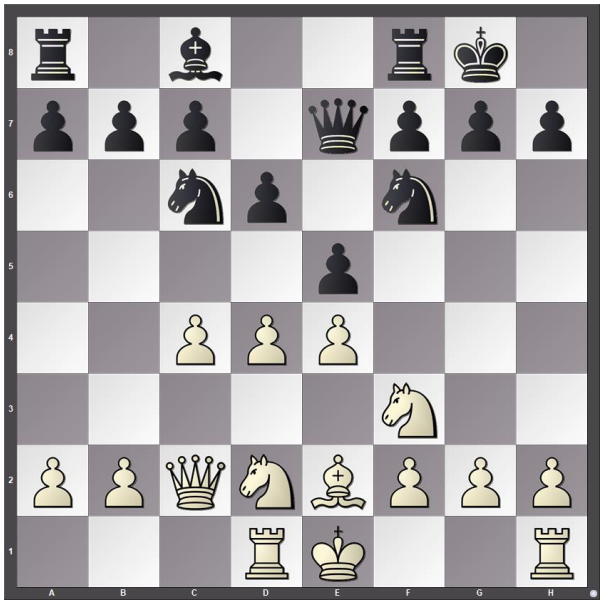
Blancas: Prokjorni
Negras: Lasker

1.d4	**♘f6**
2.♘f3	**e6**
3.c4	**♗b4+**
4.♗d2	**♗xd2+**
5.♘bxd2	**O–O**
6.e4	**d6**

Aquí se han cambiado los alfiles de casillas negras, por lo que Lasker trata de fijar el peón e.

7.♕c2	**♘c6**
8.♖d1	**♕e7**
9.♗e2	**e5**

DIAGRAMA Nº51



Nuevamente el negro tiene la ventaja del mejor alfil.

Examinemos ahora otra clase de defensa, en donde las negras tratan de atacar el peón d enemigo con c5 o e5, según aconsejen las circunstancias.

1.d4	**♘f6**

Esta jugada que impide 2.e4, según opinión general, es necesaria. Pero no es completamente seguro que el negro no pueda iniciar de inmediato su ataque contra el peón d blanco mediante 1...g6 y 2. ... ♗g7.

2.c4	**g6**

De esta manera tanto el avance del peón e como el del peón c constituyen eficaces amenazas, de forma que el blanco ignora el camino que seguirá su adversario. Las buenas jugadas para preparar ambos fines son ♗g7— d6—♘bd7 y eventualmente O–O. Si el blanco ha jugado su caballo a f3, se puede intentar clavarlo con ♗g4 previamente, dado que el alfil fama no tiene una misión concreta en este sistema.

3.♘c3	**♗g7**
4.e4	**d6**
5.f4	**...**

Esta variante ha sido consagrada por Alekhine en los últimos tiempos. Es ciertamente criticable, ya que el centro blanco queda expuesto a los ataques del enemigo, pero, por otra parte, es la única continuación seria para lograr alguna ventaja del retraso de los peones centrales negros.

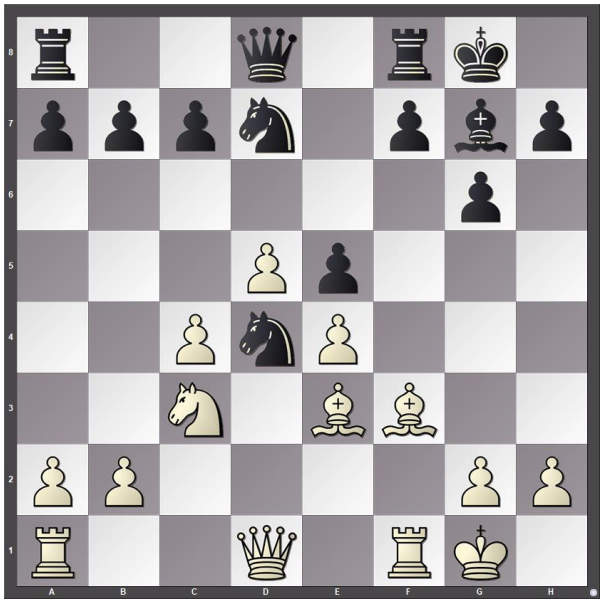
5. ...	**O–O**
6.♘f3	**♗g4**
7.♗e2	**♘c6!**
8.O–O	**...**

En una partida Alekhine-Marshall se jugó 8.d5 ♘b8 9.O–O ♘bd7 y el negro mediante 10. ... e6 obtuvo una buena partida.

8...	**♘d7**
9.♗e3	**e5**
10.fxe5	**dxe5**

11.d5 **♗xf3**
12.♗xf3 **♘d4**

DIAGRAMA Nº52



Con esto queda comprobado que el avance prematuro de los peones blancos es erróneo, ya que el negro ha conquistado una importante cota.

Últimamente ha estado en boga la Defensa Grünfeld, cuya idea es similar a la defensa antes vista, pero jugando d5 en lugar de d6, siempre en el caso que el blanco haya jugado ya su caballo a c3.

1.d4 **♘f6**
2.c4 **g6**
3.♘c3 **d5**

Si las blancas hubieran hecho 3.♘f3, entonces el negro, para jugar la Defensa Grünfeld, deberán continuar con 3. ... ♗g7, y sólo después de 4.♘c3 deben efectuar 4. ... d5.

4.cxd5 **♘xd5**
5.e4 **♘xc3**

Ahora se ve la razón por la que el negro sólo debe jugar d5, después de la ubicación blanca ♘c3.

6.bxc3 **c5**

Y no 6...♗g7, porque después de 7.♗a3 se impide la jugada del texto.

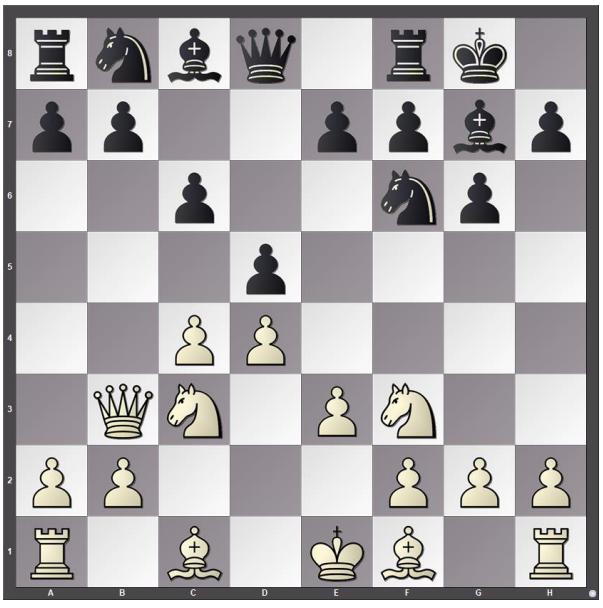
Como ha probado Grünfeld, el centro blanco es más bien una debilidad que una fuerza, y para el final las negras tendrán la ventaja de una mayoría de peones en el extremo del ala.

Pese a todo esto, la defensa que nos ocupa no parece muy recomendable, porque el blanco puede entrar en un gambito de dama, que es precisamente lo que la defensa moderna contra 1. d4 quiere evitar.

Las blancas deben observar que el verdadero ataque del gambito de dama, después de la jugada grünfeldiana 3. ... d5, no está aún maduro y deben proceder a reforzarlo.

1.d4 **♘f6**
2.c4 **g6**
3.♘c3 **d5**
4.e3 **♗g7**
5.♘f3 **O–O**
6.♕b3 **c6**

DIAGRAMA Nº53



Con esto la idea directriz de la Defensa Grünfeld, que era el ataque del peón c al peón d blanco, queda desvirtuada y son las negras quienes tienen que defenderse.

INDICE

	Pág.
Introducción	1
El juego de posición	3
El tiempo	5
El desarrollo	13
I. Posiciones cerradas	13
II. Posiciones abiertas	15
III. Concepto moderno	16
IV. Jugada de desarrollo y jugada de iniciativa	17
Combinaciones contra el enroque corto	24
I. Ataques contra el peón h	25
Miniaturas ejemplares	30
II. Ataques contra el peón g	35
Partidas ejemplares	36
Debilidades en la columna f	38
Cadena de peones	47
Partida ilustrativa	51
El gambito de dama	55
La defensa Atkins	57
La defensa Cambridge-Springs	57
Una variante de Capablanca	58
La defensa eslava	58
Los gambitos de rey y de dama	59
El contragambito Albín	60
Partidas ejemplares	61
El peón de dama aislado	65
Defensa moderna contra l. d4	70

El discutido sentido científico del ajedrez aparece con naturaleza afirmativa en estas clases dictadas por el genial didacta checoslovaco, La visión de Richard Reti del fenómeno del pensamiento sobre el tablero se ordena en una normativa que sólo puede ser clasificada como ciencia en cuanto puede ser objeto de sistemas metodológicos generales, con normas y características que sean comunes a las distintas concepciones de cada maestro. R. Reti muestra con palabra fácil esta ruta científica para comprender el ajedrez, a través de lecciones sencillas e inspiradas.